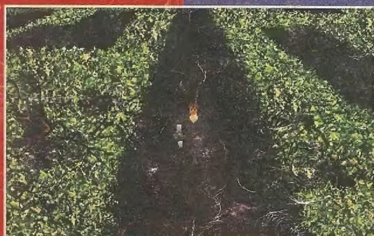
★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

numer 3/94 (4) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000

COMPUTER STUDIO

W CO GRAĆ
JAK GRAĆ
TIPSY



• ALONE 2
• GOBLINS 3



• KYRANDIA 2
• GABRIEL KNIGHT
• DOOM
• HISTORY LINE
• SPACE HULK



• RINGWORLD

NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI



Ten numer „Gier Komputerowych" dedykowany jest pamięci Marka Bojanowskiego, który na przekór strasznej i nieuleczalnej chorobie przyłączył się do nas, wspierając naszą gazetę swoimi artykułami.
Radość twórcza wypełniła ostatnie dni jego krótkiego życia.
Marek zmarł dn. 21 stycznia 1994 r. przeżywszy zaledwie 18 lat.

CZEŚĆ!

Szast, prast i czwarty numer „Gier Komputerowych" leży już przed Wami. Jak ten czas szybko leci...

Tak niedawno zaczynaliśmy, a już mamy olbrzymią rzeszę miłośników „GK" czekających z niecierpliwością na każde nowe wydanie naszego czasopisma. Jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej. Jak pisałem w poprzednim numerze, cieszymy się, że cykl wydawniczy jest stały i częstotliwością szwajcarskiego zegarka, ukazujemy się zawsze 15 każdego miesiąca. Co do pozostałych obietnic tj. pełnego koloru, to także nie są słowa rzucone na wiatr. Wprawdzie jeszcze w tym numerze jest jak dotychczas, ale spoko, spoko...

Z innych ważnych spraw, jest jedna, która decydująco wpłynie na kształt naszego rynku gier komputerowych – obowiązuje już ustawa o ochronie praw autorskich. Żegnajcie słodkie chwile spędzone na giełdach komputerowych, gdzie za śmieszne pieniądze można było kupić na pęczki (a właściwie na megabajty) wszelkie światowe nowości, za które tacy Anglosasi musieli by zabulić trochę twardego grosiwa. Nic to, trzeba będzie sobie radzić w inny sposób. Myślę, że żaden nałogowy gracz nie odłoży teraz swojego komputerka na półkę i nie pozwoli, aby zasypał go kurz...

Nie, nie, co to – to nie. „Gry Komputerowe", są i będą z Wami.

Poczynając od najbliższego numeru będziemy informować co, gdzie i za ile kupić. Prosimy zatem producentów gier, dystrybutorów, hurtownie, itp. o kontakt z naszą redakcją celem zaprezentowania szerokiemu gronu zainteresowanych swojej oferty. Zapraszamy także do współpracy autorów polskiego oprogramowania, wydawców literatury komputerowej oraz producentów i dystrybutorów osprzętu. To wszystko ma oczywiście na celu szybkie doprowadzenie do normy naszego, trochę jeszcze nienormalnego, rynku komputerowego.

red. nacz. Marek Suchocki





SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

wydawca
CGS Computer Studio
04–202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9 – 17)

redakcja

red. nacz.
Marek Suchocki

z–ca red. nacz.
Dariusz Kazik

Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)
Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała,
Michał Bakuliński,
Marek Węglowski,
Lech Zaciura (Bilbo),
Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
PPW UNIPROM, Warszawa,
ul. Mińska 67, tel. 10-10-01

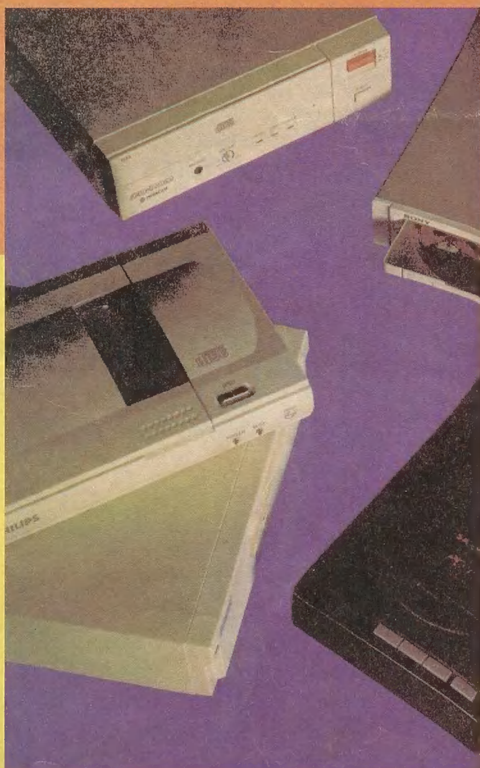
W przeciągu ostatniego dziesięciolecia postęp w dziedzinie gier komputerowych jest tak olbrzymi, że czacha paruje. Niedawno przeciskałem się przez zwarte tłumy różnej maści fanatyków komputerowych, którzy od wielu lat uparcie spotykają się w każdą sobotę i niedzielę na „grzybie", tj. giełdzie komputerowej w Warszawie i taka myśl mi przyszła do głowy. Gdyby tak choć na godzinkę udało się cofnąć czas o te 10 latek, to pewnie większości małolatów oblatanych na co dzień z dyskietkami, streamerami, twardzielami itd., szczęki opadły by ze zdziwienia tak nisko, że możnaby się o nie potykać. Puśćmy na chwilę wodze swojej wyobraźni i zafundujmy sobie krótką wycieczkę w mroczną przeszłość. Szast prast i już. Jesteśmy w środku, no cóż ścisk jak cholera, a właściwie, jak za dziesięć lat. Tylko co do licha tak hałasuje. Normalnie łeb pęka, krzyk gwar szum i to monotonne zawodzenie przeplatane z jakimiś piskami i zgrzytami... Co, nie wiecie jeszcze co tak hałasuje? Ludzie co z Wami, nie pamiętacie, że przed kilku laty obowiązującym nośnikiem danych była normalna kaseta magnetofonowa! A te zgrzyty, te piski, to buczenie, to normalne odgłosy towarzyszące wczytywaniu programów z taśmy. Oczywiście, nie trzeba było być specem, żeby rozróżnić dźwięki charakterystyczne dla „spektrusia", „atarynki", czy „złomodora". Nie wierzycie, zapytajcie „dinozaurów komputerowych". Że co proszę? Dinozaury wyginęły. Nie, nie te. Na szczęście mamy własny Park Jurajski – giełdę na „grzybie". Choć ostatnio daje się słyszeć niepokojące plotki, że ten jedyny w cywilizowanym świecie zabytek kultury minionej epoki może ulec zagładzie. Zanim to jednak nastąpi, można tam jeszcze spotkać nieliczne egzemplarze najprawdziwszych „dinozaurów komputerowych". Jak ich poznać? Jest to proste zadanie. Niepozorne to takie, jedni z brzuszkiem inni z wyraźnymi brakami w owłosieniu, snują się wśród rozwrzeszczanej gawiedzi wymachującej dyskietkami, tudzież kasetkami do steamera, a ostatnimi czasy także krążkami CD. Hej dzieciaki, nie straszcie „staruszków" przecież ich wszelkie nowinki przerażają. Kasety potem dyskietki, a teraz krążki CD – tego już za wiele...



CD-ROM

wymóg nowych czasów

Ale czego ja w zasadzie cierpię od dinozaurów, przecież niejeden małolat nie wie co to CD–ROM i z czym to się je. Od czego jednak są „Gry Komputerowe"? Słuchajcie zatem starzy i młodzi, mądrzy i głupi. Rok 1994 to czas rewolucji w komputerowym światku, a wszystko to za sprawą niepozornej płytki CD. Dobra, dobra, świat światem, a co z Polską? Wiadomo, sto lat za murzynami... Eeee, nie jest tak tragicznie. Ostatnio również u nas coraz bardziej popularny staje się czytnik dysków optycznych CD–ROM. W produkcji tego sprzętu specjalizują się takie firmy jak Panasonic, Toshiba, Mitsumi, Matsushita. Tak więc jakość oferowanych przez nie produktów jest naprawdę wysoka. Jednak do tej pory właściciele CD–ROM'ów nie mieli łatwego życia. Wysokie ceny kompaktów skutecznie odstraszały nawet najbardziej zdecydowanych klientów. Po za tym, to urządzenie nie jest u nas jeszcze tak rozpowszechnione jak np. stacja dyskietek, czy twardy dysk, ale wszystko wskazuje na to, że już wkrótce sytuacja ta ulegnie radykalnej zmianie. Wychodząc naprzeciw wzrastającemu zainteresowaniu sprawami technik multimedialnych „Gry Komputerowe" jako pierwsze polskie pismo komputerowe wprowadza stałą rubrykę poświęconą zagadnieniom CD.



Szast prast, wstęga przecięta. Teraz już tylko kwiaty, wiwaty, ogólny szał ciał i tak ma być mości Państwo, aż do tego miejsca... A teraz do roboty. Pierwsze pytanko – jaki CD–ROM wybrać.

Wybór odpowiedniego sprzętu to wbrew pozorom skomplikowana sprawa. Na rynku dostępnych jest bardzo wiele różnych modeli. Prezentowane przez nie możliwości różnią się tak samo jak ich ceny. Praktycznie już za 5 mln złotych możemy nabyć w miarę przyzwoity sprzęt, np. popularne Mitsumi. Za lepszą jakość i więcej bajerów płacimy więcej – 8–10, a nawet 20 mln (kombajny mające np. kieszenie na kilka płyt lub wymyślne urządzenia zwiększające szybkość odczytu danych).

Jednakże zanim zagłębimy się w tajniki tej techniki, zobaczmy co potrafi to sprytne urządzenie (a czego nie).

CD–ROM odczytuje dane zapisane na zwykłych płytach kompaktowych, podobnie jak zwykła stacja dysków na zwykłych dyskietkach. Wielką przewagą takiego nośnika nad konwencjonalnymi dyskietkami jest jego pojemność. Jeden dysk CD mieści ponad 600 MB danych, podczas gdy na zwykłej dyskietce 3,5″ HD można zapisać



tylko 1,44 MB (mowa o formacie IBM). No właśnie – na dyskietkach czy twardzielach możemy dowolnie zapisywać i modyfikować swoje dane, podczas gdy CD-ROM teoretycznie nie ma takiej możliwości w ogóle. Jest to „read-only medium", z którego można tylko odczytywać informacje. Istnieją wprawdzie specjalne maszynki służące do zapisu na płycie CD, lecz usługi tego typu są na razie dosyć drogie (około 1 mln za zapełnienie jednego dysku). Korzystają z nich coraz częściej rasowi giełdziarze, którym znudziły się zawodne i mniej pojemne streamery.

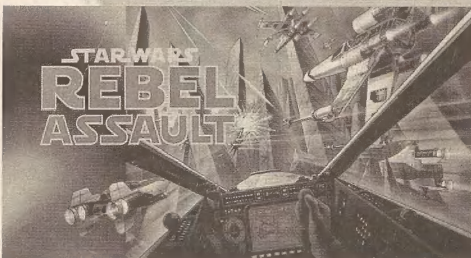
Praktycznie każdy nowy CD-ROM ma możliwość odtwarzania normalnych płyt CD. Muzyki można słuchać przez gniazdo mini jack umieszczone w obudowie lub poprzez kartę dźwiękową. W drugim przypadku, jedynym warunkiem jest posiadanie krótkiego programiku, tzw. „playera", który powinien być dołączony do kupowanego przez nas zestawu. Do tego celu najlepiej nadaje się karta 16-bitowa, np. „Sound Blaster 16" czy „Sound Galaxy NX 16 Pro-Sound System". Wtedy jakość dźwięku będzie znacznie lepsza niż w przypadku zastosowania standardowej 8-bitowej karty, choć prawdopodobnie nie aż tak dobra, jak na normalnych odtwarzaczach CD, ze względu na zastosowane w nich specjalne przetworniki i filtry (czasami przyczyną może być kabel łączący CD-ROM i kartę, narażony na wpływ różnych zakłóceń). Tutaj ważna uwaga – wbrew wszelkim plotkom i pogłoskom konwersja w drugą stronę jest niemożliwa, normalny odtwarzacz płyt kompaktowych nie jest w stanie odczytać informacji zapisanych na płytach przeznaczonych dla CD-ROM'u.

Wszyscy wiedzą, że sprzęt tego typu bez oprogramowania nie jest nic wart. W tej chwili dostępnych jest wiele programów na płytach CD, a każdego dnia powstają nowe. Wielkim plusem jest, wspomniana wcześniej, „ładowność". Dlatego właśnie powstaje tyle encyklopedii, atlasów, materiałów edukacyjnych, baz danych – jednym słowem; bardzo obszerne i atrakcyjne programy zawierające miliardy bitów informacji. Ogromne pole do popisu mają także producenci gier, którzy nareszcie mogą bez wszelkich zahamowań faszerować swe produkty megabajtami grafiki i muzyki. Powstaje wiele znanych już gier w wersjach przygotowanych dla CD ze znacznie lepszą oprawą graficzną, animacją i muzyką rodem z normalnej płyty kompaktowej – komputer przestał generować dźwięki, które teraz pobierane są wprost z płyty. Zamiast kłującego w oczy tekstu słyszymy digitalizowaną mowę, nagrywaną przedtem przez rasowych aktorów. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by ci sami aktorzy zagrali parę scenek, które potem zostaną poddane digitalizacji i umiejscowieniu w danej grze.

Obecnie doszło już do tego, że każda nowo powstała gra przygotowywana jest również w wersji na CD (czasem trzeba na to trochę poczekać, ale w 99,9% naprawdę warto). Tak stało się już z kilkoma „Ultimami", „Wing Commanderami", seriami „King's Quest", „Space Quest", „Police Quest" i wieloma, wieloma innymi. Oprócz tego pojawia się coraz więcej gier tworzonych z założenia tylko i wyłącznie z myślą o CD. Świetnym tego przykładem może być „The 7th Guest", „Star Wars – Rebel Assault" czy „Mad Dog McCree". Nie trzeba chyba dodawać, iż takie gry są siedemset dwadzieścia pięć razy lepsze od produktów, które byliśmy skazani oglądać dotąd.

A jakie są wady i zalety CD?

Do niewątpliwych plusów należy zaliczyć przede wszystkim bardzo dużą pojemność. W przeciwieństwie do konwencjonalnych nośników danych, płytom CD nie daje się tak bardzo we znaki bezlitosny ząb czasu. Pomimo, iż nie są niezniszczalne (nikt nie mówił, że nie trzeba o nie dbać), przetrwają znacznie dłużej. Oprócz tego zawsze można przesłuchać pożyczony od babci krążek Gunsów lub co tam sobie chcecie. Wady? Stosunkowo mała prędkość transmisji. Ponadto w naszych polskich warunkach problem może sprawić wysoka cena płyt oraz fakt, iż na razie nie można ich w żaden prosty sposób skopiować. No piraci – do klopa biegiem marsz...



Każdy kandydat do kupna CD-ROM'u musi liczyć się z obowiązującą standaryzacją całego systemu. Dzięki temu wszystko trzyma się kupy, a i klient przy zdrowych zmysłach i odrobinie chęci nie będzie narażony na nabycie jakiegoś niepewnego czy lipnego egzemplarza, którym już chwalą się muzea.

- kompatybilność z MPC – Multimedia PC. Każdy nowy CD-ROM ma tę cechę. Wyjątkiem są bardzo stare modele, które praktycznie wyszły już z „obiegu". Uważaj jednak, by ktoś nie sprzedał Ci kota w worku. CD-ROM spełniający normy MPC musi mieć odpowiednią dla multimediów sprawność techniczną, np. transfer danych nie mniejszy niż 150 KB na sekundę, itp. Taki napęd ma też odpowiednie wymagania sprzętowe dotyczące komputera, z którym będzie współpracować. Wstępnie są to: procesor co najmniej 386SX-16 MHz, 2 MB pamięci operacyjnej (a właściwie 4 MB) oraz twardy dysk o pojemności nie mniejszy niż 40 MB (choć „czterdziestka" to już anachronizm). Potrzebna będzie przynajmniej 8-bitowa karta dźwiękowa, potrafiąca generować, wczytywać, miksować i zapisywać dźwięk sterofoniczny (zwykły Sound Blaster nie daje tych możliwościto, potrzebna będzie wersja Pro) oraz zainstalowane Windows 3.1.
- zgodność z XA – Extended Architecture. To architektura rozszerzona, na razie jeszcze mało popularna ze względu na wysokie koszty. Standard ten został ustanowiony przez Microsoft i Sony, stanowi odpowiedź na MPC i Philips CD-i. Każdy CD-ROM z XA i multi-session jest zgodny z MPC, Kodak Photo CD oraz Philips CD-i.
- Optymalna prędkość transmisji danych – CD-ROM'y nie są wbrew panującym pozorom urządzeniami szybkimi (oczywiście są wydajniejsze od stacji dysków). Najnowsze modele wyposażone w duże bufory, inteligentnie regulowaną prędkość odczytu, interfejs SCSI-2 zamiast AT-BUS, itp. swym zachowaniem przypominają wolniejsze twarde dyski. Ważna jest tu nie tylko sama szybkość transmisji, lecz także średni czas dostępu. Powinien być nie większy niż 300 ms.
- Kodak Photo CD – jak sugeruje nazwa, system opracowała znana firma Kodak. „Photo" mówi samo za siebie, chodzi oczywiście o fotografię. Otóż oddając film do wywołania będzie można zdjęcia z kliszy przenieść bezpośrednio na płytę kompaktową. Później poprzez CD-ROM będzie można oglądać je na ekranie monitora. To oczywiście nic nadzwyczajnego, lecz za pomocą odpowiedniego oprogramowania użytkownik ma możliwość samodzielnie ob-

rabiać zrobione wcześniej zdjęcia; retusz, korekcja barw, wszystko jest możliwe, nawet dodanie dziadkowi trzeciego oka. Naturalnie swe dzieło da się przenieść na papier. Jest więc szansa na stworzenie sobie na biurku małej pracowni fotograficznej, a to już chyba coś znaczy...

Pamiętajcie zatem, że CD-ROM zgodny ze standardem Photo CD, to taki, który potrafi odczytać z płyty zdjęcia przeniesione z normalnej kliszy fotograficznej.

• Multi-session – sprzęt multi-session, w przeciwieństwie do CD-ROMów single-session, potrafi odczytać informacje zapisywane na dysku CD przy kilku różnych okazjach. Naturalnie normalny CD-ROM nie jest w stanie nic zapisać, możemy jednak skorzystać z usług specjalistów. Przynosimy zapisaną przez nich informację do domu i jeżeli mamy CD-ROM single-session, to właśnie wywaliliśmy forsę przez okno, bo i tak jej nie odczytamy. Widać więc, iż bez multi-session nie ma większej pociechy z Photo CD (to najczęstszy przypadek dogrywania informacji na dysk CD). Jednak każdy CD-ROM wyposażony w multi-session jest kompatybilny z Photo CD, oba terminy są ze sobą ściśle powiązane.

Ceny CD-ROMów na Polskim rynku wahają się od 3,5 mln (hurtownia) do ok. 15 mln. Jeżeli chodzi o oprogramowanie to wcale nie jest tak różowo. Ceny lepszych programów na dyskach CD wahają się od 1,5 mln wzwyż. Są więc dostępne tylko dla nielicznych. Bardziej obrotni albo mają znajomego za granicą np. Niemcy, USA i stamtąd sprowadzają gotowe kompakty, oryginalne, albo idą na giełdę i myszkują w poszukiwaniu czegoś dla siebie. Wydawać by się mogło, że na giełdzie jak na giełdzie. Wszystko jest, gier masa, użytków jakie tylko sobie zażyczysz to i z kompaktami nie powinno być problemu. Jest jednak zupełnie inaczej. Do wyboru jest tutaj wiele muzycznych płyt kompaktowych, a gierek komputerowych jak na lekarstwo. Jest kilka stoisk na których wystawione są kompakty, ale tytułów jest tyle co kot napłakał. Jak więc sami widzicie rubryka o tym co w CD piszczy jest bardzo potrzebna. Ludziska coraz chętniej zaopatrują się w sprzęt i co dalej? Będziemy na bierząco informować Was o tym, co nowego pojawiać się będzie na naszym zwariowanym rynku komputerowym. Opisywać będziemy wszelkie ciekawe aspekty rozwoju technik multimedialnych i jak również sprawy bezpośrednio z nimi powiązane.

W pierwszym naszym wejściu przedstawiamy dwa kompakty z serii łatwo dostępnej w naszym kraju. Ponadto zamieszczamy recenzję jednego z pierwszych pism zachodnich poświęconemu technice CD. Inaugurujemy także „Giełdę CD". Mamy nadzieję, że nasze inicjatywy wpłyną na rozwój normalnego rynku CD w naszym kraju.

■Sandy

CD – THE BEST SHAREWARE SELECTION

– jest to krążek z 50 grami shareware pod Windows. Na 134 MB znajdują się najpopularniejsze dotychczas wydane gry pod Windows. Są tam wszelkiego rodzaju tetrisy, strzelaninki, gry w kółko i krzyżyk oraz wiele innych tego rodzaju krótkich programików. Autorzy nie poskąpili nam wszelkiego rodzaju pacmanów, co prawda w gorszym wydaniu niż na Commodore, ale zawsze to coś. Znajdzie się i coś dla miłośników karcianych potyczek oraz dla ludzi lubiących zadania logiczne.



Jak wcześniej wspomniałem są to programiki, gdyż ich objętość rzadko kiedy przekracza 500 KB. Tak więc z racji swojej objętości nie można wymagać od tych gier zbyt wiele. Poza tym, są to produkty shareware, a więc nie są to w pełni komercyjne gry. Przy ewentualnym zakupie tego krążka należy wziąć pod uwagę jego cenę – 500.000 zł, która choć jest dość wysoka, mieści się jeszcze w granicach zdrowego rozsądku. Przy tak małej ofercie programów na CD, lepszy rydz niż nic! Cenniejszy jest sam kompakt, niż programy na nim zapisane.

CD – DIAMOND COMPUTERS

Drugim z przedstawianych przez nas kompaktów jest krążek zawierający gry dla DOS-a oraz pod Windows. Opatrzony jest nazwą Diamond Computers. Od razu widać dużą różnicę między tymi dwiema płytkami. Na tej znajduje się znacznie więcej gier, które są dużo lepiej dopracowane zarówno pod względem graficznym, jak i muzycznym. Niektóre z nich nawet wykorzystują Sound Blastera. Kilka tytułów gier powtarza się na tych dwóch krążkach, ale są to na prawdę sporadyczne przypadki. Krążek zawiera ponad setkę gier dla DOS-a, a pod Windows około 60. Przejdźmy jednak do konkretów. Gdy dokładnie przestudiowałem poprzedni krążek, tj. „THE BEST SHEREWARE SELECTION" prawdę mówiąc niewiele się spodziewałem odpalając następny. Jakie było moje zdziwienie, gdy uruchomiłem pierwszę grę. Była nią przygodówka i to w całkiem niezłym wydaniu. Oczywiście proszę nie brać tego całkiem poważnie i nie zapominać o znikomej objętości (jak na przygodówkę) – 2 MB z hakiem. Gierka ma dość dobrą grafikę i właściwie dałoby się w nią pograć, gdyby nie fakt... że wszystkie komentarze ukazują się w języku niemieckim. Niestety podobnie jest również z innymi programami na tym krążku. Na szczęście znalazłem tu wiele gierek, do których znajomość języka Goethego nie była konieczna. Do wyboru jest wiele gier zręcznościowych, strategicznych, a także szeroka gama logicznych. Jest także gra w statki, która instaluje się na twardym dysku. Grafika przedstawiająca początkowy screen jest naprawdę ekstra, reszta pozostaje nieco w tyle, ale można wytrzymać. Gdyby z jakiś tam powodów gry chodziły za wolno, to zawsze można je skopiować na twardziela, gdyż objętość nie stanowi żadnej przeszkody. Takie kopiowanie pomocne jest również, gdy chcemy zrobić Save, a jak wiadomo na normalnym CD-ROM'ie robić tego nie możemy.

W sumie znalazłem tu parę gierek naprawdę dobrych. Najczęściej są to zręcznościówki, z całkiem niezłą grafiką i efektami dźwiękowymi. Ogólnie rzecz biorąc, jak na razie jakość oferowanych programów na dyskach optycznych jest taka sobie, ale jak to mówią: „na bezrybiu i rak, ryba".

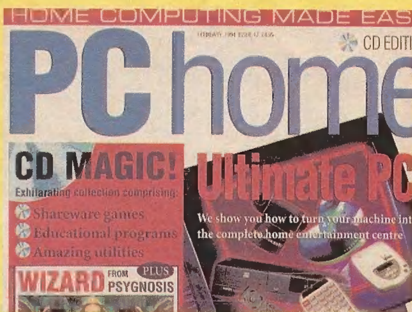
recenzował: Adam Stasiak

PC HOME CD Edition

W naszym stałej rubryce nie może zabraknąć miejsca na informacje o czasopismach, traktujących o technikach multimedialnych. Pierwszym z pism tego typu, które wpadło nam w ręce jest angielskie wydawnictwo PC HOME CD Edition.

A wszystko zaczęło się tak niewinnie. Była sobota. Po nieprzespanej nocy z trudem zwlokłem się z łóżka. Jeszcze teraz słyszę odgłosy gierki, którą tak bezlitośnie katowałem. Mam na myśli oczywiście „Dooma". Co nie słyszeliście o niej? Eee, mniejsza z tym, czytajcie częściej „Gry Komputerowe"!





Za oknem słońce mocno przygrzewało, a pod mą czaszeczką powoli budziły się myśli – co zrobić z tak pięknym dniem? – pomyślałem. Spojrzałem na komputer stojący w rogu pokoju i uśmiechnąłem się serdecznie do mojego najnowszego nabytku jakim jest CD-ROM. Trzeba by z niego zrobić jakiś użytek. Ale cóż, wszystkie gry ukończone, warto by więc zatroszczyć się o coś nowego. Postanowiłem nie zadawać więcej tortur mej „niewyspanej" główce i nie katować jej niedorzecznymi myślami skąd wziąć nowy kawałek „świeżego mięcha". Pstryk, myśli wyłączone i można już zdać się na instynkt samozachowawczy nałogowego gracza.

Nie marudząc długo, ubrałem się, zjadłem co nieco i hajda na Grzybowską. Być może, to już moja ostatnia wycieczka na „grzyba". Gdy wreszcie dotarłem do miejsca przeznaczenia, zacząłem w spokoju penetrować stoiska. Ale niewiele nowych rzeczy zauważyłem. Wszyscy tylko kopiują „Dooma" na co popadnie. Jeżeli z nowości nic nie ma, to może pojawiły się jakieś nowinki sprzętowe. Dałem więc nura w gęsty tłum i idę sobie spokojnie patrząc raz w lewo, raz w prawo. Czasami ktoś na mnie wpadnie, innym razem wlezie na odcisk, ktoś przejedzie mi po nowiutkiej kurtce hot dogiem ociekającym ketchupem – normalka! Idę sobie dalej jak gdyby nigdy nic, aż tu nagle jakiś gościu chwyta mnie za ramię i ciągnie w stronę swojego stoiska. Pewnie chce mi wcisnąć jakąś grę, czy co. Ależ skąd, tylko jakieś pisemka, Amiga Action I tym podobne. Stoję i wgapiam się w te kolorowe pisemka i nie wiem o co tu właściwie chodzi. Po chwili właściciel stoiska zagaduje mnie w te słowa: „Hej ty! Wyglądasz mi na Pececiarza, chcesz może kupić niezłe pisemko o twoim sprzęcie?" Dobrze, że chociaż o moim, a nie o jakimś tam Atari.

Raz kozie śmierć, spróbować nie zaszkodzi. Dobra, może być, byle tylko coś o CD-ROM'ach pisali – powiedziałem.

Facet z radości aż zatarł ręce, poczym polecił mi wyskoczyć z dwóch paczek, ale w zamian wręczył mi jakieś pisemko. Nosiło ono tytuł PC-HOME (CD edition). Na pierwszy rzut oka całość przedstawiała się całkiem nieźle. Duże wrażenie robi kompakt dołączany do czasopisma. Zanim jednak napiszę coś o jego zawartości przedstawię Wam pokrótce samo pisemko.

Jest to czasopismo angielskie ukazujące się co miesiąc. Od razu można się więc domyśleć, że całość napisana jest w tym narzeczu. Nieuki i cieniasy mogą co najwyżej pooglądać sobie kolorowe obrazki, których wewnątrz nie brakuje. Na 170 stronach owego cacuszka znajduje się wiele pozycji, które stanowić będą nie lada gratkę dla każdego z użytkowników PC-ta.

Na początku znajduje się oczywiście spis treści. Przydaje się bardzo, gdyż ciągłe wertowanie tych 170 stron w poszukiwaniu czegoś konkretnego nie należy do zbyt ciekawych zajęć. Zaraz dalej znajduje się dość duża rubryka, z której można dowiedzieć się o tym co zawiera kompakt, oczywiście ten przyczepiony do okładki. Dalej znajdują się reklamy sprzętu komputerowego oraz nowości z dziedziny zarówno oprogramowania i sprzętu. Bardzo ciekawa jest wkładka, na której znajduje się kupon umożliwiający nabycie drogą pocztową programów zarówno na kompaktach, jak i na dyskietkach. O ceny nie pytajcie! Idąc dalej, znajdujemy porady w rodzaju: „Jak zainstalować kartę muzyczną" lub „Problemy z rozbudową komputera" – wymiana procesora. Na dalszych stronach znajdują się bardzo krótkie artykuły opowiadające o ciekawszych wydarzeniach na światowym rynku komputerowym. Nie wgłębiając się zbytnio w tę rubrykę, przewracam niecierpliwie kartki w poszukiwaniu opisów gier. No, ten dział prezentuje się naprawdę okazale. Prezentowane są tutaj prawie wszystkie rodzaje gier komputerowych. Poczynając od prostych zręcznościówek poprzez symulatory, a na długich przygodówkach kończąc. Oferta jest naprawdę przeogromna. Problem w tym, że PC-HOME to nie „Computer Studio" i opisy gier, to po prostu recenzje, ale za to okraszone świetnymi ilustracjami.

W tym numerze prezentowane były m.in.: „7th Guest", „Gabriel Knight", „Microcosm", „Subwar 2050", „Alone in the dark 2", „Cyberrace", „Unnatural Selection", „Goblins 3" W dalszej części znajduje się rubryka, w której spece od komputerów odpowiadają na pytania czytelników. Następnie parę artykułów „nie dla graczy", czyli np. opisy profesjonalnego sprzętu, recenzje programów graficznych, muzycznych, itp. Następnie kilka porad praktycznych typu instalacja karty dźwiękowej, rozbudowa komputera, itd. A na samym końcu coś w rodzaju „superów", tj. przekręty np. Mortal Wombat, Return to York, Spam & Wax. I tak dobrnęliśmy do końca, a więc małe podsumowanko. Ogólnie rzecz biorąc pisemko prezentuje się całkiem nieźle, żeby nie powiedzieć dobrze. Napisane jest miejscami trochę drętwo, ale naprawdę bardzo rzadko to się zdarza. Na pochwałę zasługuje fakt, że posiadacze CD-ROM'ów, kupując PC-HOME mogą wzbogacić swoją bibliotekę programów (a właściwie CDtekę).

Aha, zupełnie zapomniałem napisać kilku słów o samym kompakcie. Jest to prawdziwa okazja kupić pismo wraz z kompaktem za tak niską cenę. Przecież za sam kompakt z kiepskimi programikami shareware trzeba na pobliskim stoisku wybulić blisko pół miliona. Co zaś się tyczy zawartości płytki z PC-HOME, to wygląda to tak. Znajduję się tu parę programów użytkowych, kilka gier (7) oraz parę demosów. Z gier na uwagę zasługują następujące pozycje:

„Duke Dukem 2" – zręcznościówka, całkiem przyzwoicie zrobiona.

„Blake Stone" – coś w rodzaju Wolfeinsteina tylko dwa razy gorsze.

„Pinball Fantasies" – symulacja flipera.

Poza grami na kompakcie tym znajdują się:

dema: „Amnesia" i „Panic" – całkiem niezłe,

programy edukacyjne dla dzieci do nauki języka angielskiego,

programy użytkowe, jak – „Pixfolio" służący do obróbki gifów (Win only), „MPC Titles Catalogue", „Windows katalog multimedia CD-ROM".

Na tym kończę recenzję tego pisemka. Co do mnie to oczywiście kupiłem je i myślę, że kupię również jego kolejne numery, chyba, że... ukażą się inne, jeszcze lepsze tytuły. Z zapowiedzi wynika, że już niebawem powinny ukazać się następujące pisma traktujące o CD-ROM'ach:

CD ROM TODAY
CD WORLD & MULTIMEDIA
CD32 AMIGA USER
MEGA POWER CD
CD POWER PLAY

Jak widać, coś się ruszyło w tym temacie. Będzie co opisywać w następnych odcinkach naszego cyklu.

■**Adam Stasiak**

P.S. Oczywiście historyjka opowiadająca o tym jak wszedłem w posiadanie tego pisma jest trochę przebarwiona, to tak żebyście się nie pospali przy lekturze tego artykułu. Natomiast sama recenzja zgodna jest z rzeczywistością.

Redakcja „Gier Komputerowych" składa serdeczne podziękowania za udostępnienie pisma PC-HOME firmie
HEGATAR COMPUTING
Warszawa ul. Człuchowska 25
(hala targowa Wola).

GIEŁDA CD

Kupię-Sprzedam-Wymienię

Wszyscy zainteresowani zamieszczeniem krótkiego ogłoszenia w naszym piśmie – w rubryce „giełda CD" – proszeni są o nadsyłanie jego treści na kartkach pocztowych. Prosimy o dopisek „Giełda CD". Ogłoszenia są bezpłatne, a powinny dotyczyć jedynie tematyki CD.

Na razie nie przewidujemy lawiny listów, ale wraz ze wzrostem popularności tego sprzętu, nasza rubryka powinna nabrać rumieńców.

Redakcja



UFO Enemy Unknown

Temat niezidentyfikowanych obiektów UFO od dawna budzi wiele kontrowersji. A tak w ogóle, to czy UFO naprawdę istnieje? Jeśli tak, to dlaczego nie próbuje nawiązać z nami kontaktu?

Tak oto, z wielu „gdybań" rodzi się nowa gra, rodem z MicroProse. Rzecz dzieje się w przyszłości, a Ty jesteś szefem światowej organizacji Xcom, która ma za zadanie ochraniać Ziemię przed niespodziewanymi i nie zapowiedzianymi wizytami UFO, no i w ogóle wszelkiej maści Obcych. Oprócz tego organizacja ta stawia sobie za cel przechwycenie Obcej technologii.

Gra łączy w sobie kilka znanych gatunków. Trzeba wykazać się niezłą zręcznością, a jednocześnie sporą bystrością umysłu. Przyda się też doświadczenie stratega. Otóż najpierw budujemy na powierzchni Ziemi kilkanaście baz, z których śledzimy poczynania Obcych rezydujących w przestrzeni kosmicznej. Do dyspozycji mamy najnowocześniejszy sprzęt, radary, statki, itp. Po namierzeniu delikwenta, po prostu go strącamy lub wysyłamy grupkę myśliwców mających nawiązać pierwszy kontakt. Jeżeli się nie powiedzie, to robimy użytek z działek i przyjmujemy politykę twardej ręki. Kiedy pojazd Obcych szczęśliwie zaliczy glebę, to cała akcja przenosi się na Ziemię, gdzie albo jeszcze raz spuszczamy gościom bęcki, albo załatwiamy sprawy drogą dyplomatyczną. Podczas całego przedstawienia nie możemy zapomnieć o takich drobiazgach, jak budowa nowych baz, fortyfikacji obronnych, rozbudowywaniu naszej floty kosmicznej, itp. Jednym słowem, na swojej głowie masz obronę swej rodzinnej planety i jeżeli nie chcesz, by pewnego słonecznego dnia zielony Obcy zabawiał się flaczkami Twojej żony, to weź się chłopie w garść i... kantem go!

■ Sandey

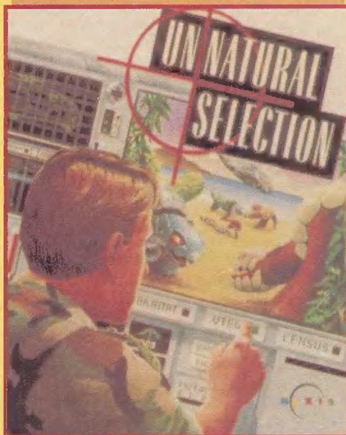


Nie lada gratka dla ludzi zainteresowanych genetyką. Jest to jeden z najdziwniejszych i jednocześnie najbardziej oryginalnych programów jakie widziałem na PC. To kombinacja rasowej genetyki co się zowie, strategii i eksperymentów biologiczno-chemicznych. Twórcą tej wspaniałej gry jest znana firma Maxis.

W „Unnatural Selection" po prostu tworzysz własne, niepowtarzalne stwory, według swoich upodobań oczywiście. Kreaturki te nazywane są theroidami i dzielą się na kilka podgrup. Na przykład grupa „zipów" to twory, których najmocniejszym punktem są mocne nogi, dzięki którym bardzo szybko i sprawnie się poruszają. Z kolei „hulki" to wielkie osiłki, a „slugi" – stwory o wielkiej odporności.

„Unnatural Selection" to kombinacje, kombinacje i jeszcze raz kombinacje. Nic przecież nie stoi na przeszkodzie, by połączyć ze sobą kilka gatunków, czy poeksperymentować z bardziej zaawansowanymi „krzyżówkami". Podstawowym celem w grze jest rozrost hodowanej przez nas kolonii. Jako, że działamy na określonym terenie, do wyboru mamy kilkanaście wysp, które możemy dowolnie kolonizować. Każdemu ze stworów nadajemy nazwę i odrębne dla danego gatunku cechy. Tworząc np. pewną liczbę „zipów" nie zapewnisz sobie dominacji na wyspie. Potrzebne Ci będą również osobniki silne i wytrwałe, a nie tylko dobrzy sprinterzy. Z kolei ociężałe i powolne, nie będą w stanie w porę umknąć nadchodzącym niebezpieczeństwom.

Są także metody na dopał poszczególnych cech zwierzątek, czyli jak to się w branży samochodowej fachowo określa – wyżyłowanie. Możemy delikwenta najzwyczajniej nabuzować jakimiś promieniami czy pobawić się jego kodem genetycznym. To oczywiście spowoduje trwałą mutację, a jednocześnie zagwarantuje, że dzieciaki gościa odziedziczą coś po swym ojcu. Jeśli już o tym mowa, to możemy dowolnie regulować stopień roz-



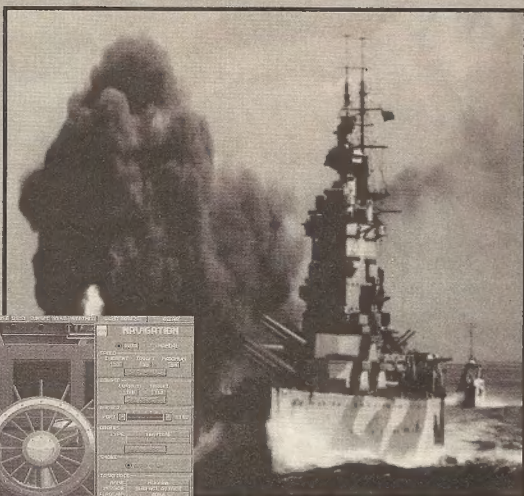
rodczości naszych tworów. Może nawet dojść do tego, iż zaraz po przyjściu młodego osobnika na świat, natychmiast zajmie się on tworzeniem swego przyszłego potomstwa. Powstanie więc gatunek nastawiony tylko i wyłącznie na poszerzanie swej populacji. Istnieje wtedy ryzyko „zawalenia" nim całego terenu, co może uniemożliwić rozwijanie się innych gatunków. Być może warto będzie wyprodukować swego rodzaju „myśliwego", który zająłby się nadwyżkami tamtego towaru. Należy także pamiętać o zachowaniu łańcucha pokarmowego, bo w przeciwnym razie...

Bardzo ważnym elementem jest kolonizacja terenów. Możemy nawet wybrać sobie statek transportowy, którym nasze zwierzaki polecą „na wycieczkę". Czasem trzeba będzie przygotować im prowiant na drogę i w ogóle coś na ząb ponieważ wiele wysp nie obfituje w żarcie. Dalej, istnieje ryzyko, że dana wyspa może być już zamieszkana i trzeba będzie stoczyć parę bitew, by zapewnić sobie prawo panowania. Tu przyda się doświadczenie nabyte w grach strategicznych.

Podsumowując to wszystko, grę tę uważam za wprost świetną. Nie chodzi już o świetną grafikę, czy wspaniałą oprawę dźwiękową (digitalizacje – przeróżne egzotyczne odgłosy naszych zwierzątek), ale samą przyjemność gry i świadomość, iż jest się tu panem wszystkiego. W każdej chwili można coś zmienić, tu dodać, tam ująć. Możemy eksperymentować bez końca, tworzyć coraz to inne gatunki i populacje, wreszcie – odrębny świat. Gierka ma też spore walory edukacyjne, w końcu nowoczesna genetyka to przyszłość. Ktoś mógłby powiedzieć – przecież to po prostu dobrze znany „El-Fish". W tym momencie należy mu odpowiedzieć – o nie, koleś, to wcale nie to samo!

Zresztą, zagrajcie sami (uwaga: wciąga jak cholera)...

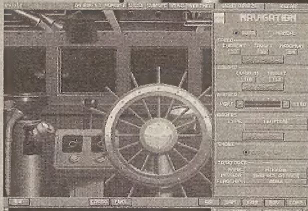
■ Sandey



GREAT NAVAL BATTLES 2 GUADALCANAL 1942-1943

Jeszcze niecałe dwa latka temu, miłośnicy gier strategiczno-symulacyjnych poruszających temat walk na morzu mogli czuć pewien niedosyt. Firmy software'owe nie rozpieszczały ich ani jakością, ani ilością tego typu programów. Cała sytuacja obróciła się o 180 stopni po pojawieniu się „Great Naval Battles" firmy SSI. Jest to symulacja największych i najważniejszych bitew morskich jakie miały miejsce w czasie pierwszych czterech lat II Wojny Światowej na Północnym Atlantyku. W grze możesz wcielić się w postać głównodowodzącego niemiecką Kriegsmarine lub też zostać dowódcą brytyjskiej Royal Navy. Mocną stroną programu jest wysokiej klasy grafika oraz bardzo dobre efekty dźwiękowe (naturalnie na Sound Blasterze). W sumie, jest to świetnie pomyślana i doskonale zrealizowana gra strategiczna.

Jak się okazuje, SSI zapragnęła powtórzyć swój sukces i dzięki temu mamy okazję podziwiać drugą część tej wspaniałej gry. Już w pierwszej chwili rzuca się w oczy wspaniała grafika wysokiej rozdzielczości (640x480 punktów w 256 kolorach). Dlatego m.in. wzrosły wymagania sprzętowe – potrzebny będzie procesor co najmniej 386DX (SX to jednak zbyt wąskie gardło), 4 MB pamięci operacyjnej, od 6 do 8 MB wolnego miejsca na twardzielu (zależnie od typu instalacji), karta VGA z 512 KB pamięci, mysz i system operacyjny DOS w wersji 5.0.



Wbrew pozorom nie są to bardzo wygórowane wymagania.

Jak jednak prezentuje się sama gra? Otóż zdecydowanie lepiej niż część pierwsza. Wiele osób było wręcz rozczarowanych „Great Naval Battles" twierdząc, iż program w ogóle nie spełnił ich oczekiwań. Być może była to grupka nienasyconych zapaleńców, być może żółtodziobów nie znających się na rzeczy... Dość, że grając w „Guadalcanal" nie powinniśmy mieć żadnych powodów do narzekań. Pomijając sprawę znacznie lepszej oprawy graficznej i udoskonalonego dźwięku, cały interfejs użytkownika został kompletnie zmieniony i opracowany ponownie od podstaw – przypomina nieco Windowsy. Skutki tego widać od razu. Gra się o wiele lepiej, bez żadnych nieprzyjemnych zgrzytów znanych z pierwszej części (czasem takowe naprawdę się zdarzały). Jedną z nielicznych bolączek „Great Naval Battles" było ignorowanie sygnałów z klawiatury, które dawał komputerowi gracz podczas toczącej się bitwy. W „Guadalcanal" takiego problemu po prostu nie ma. Otóż w prawym dolnym rogu ekranu umieszczono bardzo pożyteczną ikonę, dzięki której nie trzeba szarpać się już z klawiszami. Podczas normalnej gry, ikona przybiera kształt czerwonego znaczka „Stop". Jedno kliknięcie i wszystko natychmiast zatrzymuje się. Jednocześnie „Stop" zmienia się w zielone „Go", którego funkcji nie trzeba chyba wyjaśniać.

Naturalnie w „Guadalcanal" zmieniamy teren działań na Ocean Spokojny i archipelag Wysp Salomona, gdzie w latach 1942–1943 toczyły się ostre walki sił alianckich z Japonią. Wszyscy miłośnicy zaciętych bitew morskich powinni bezwzględnie zaopatrzyć się w tę wspaniałą grę. Cała naprzód i stopę wody pod kilem!

■ Sandey



Nawet ślepy zauważy wielki wysyp symulatorów lotu na PC. A co z Amigą panocku? Lepiej nie pytaj, uważaj, uważaj żeby Cię nie zżarł. A nie mówiłem. Latać Ci się zachciało, a kto ma się zająć potworami, skaczącymi ludzikami i całym tym biegająco-migającym śmieciem. Graj i nie marudź!

Uff, chwili spokoju człek nie ma. Ostatnio głośno jest o „Pacific Strike" firmy Origin, który wedle wszechobecnych zapowiedzi ma przejść samego siebie i kogoś tam jeszcze... Naturalnie MicroProse nie byłby MicroProsem, gdyby nie miało na to gotowej odpowiedzi...

Jest nią nowa gierka zatytułowana właśnie „1942 Pacific Air War", w której to wcielamy się w postać amerykańskiego pilota walczącego z chmarą japońskich latadeł nad wodami Pacyfiku (Spokojny to on jest tylko z nazwy, oj z nazwy).

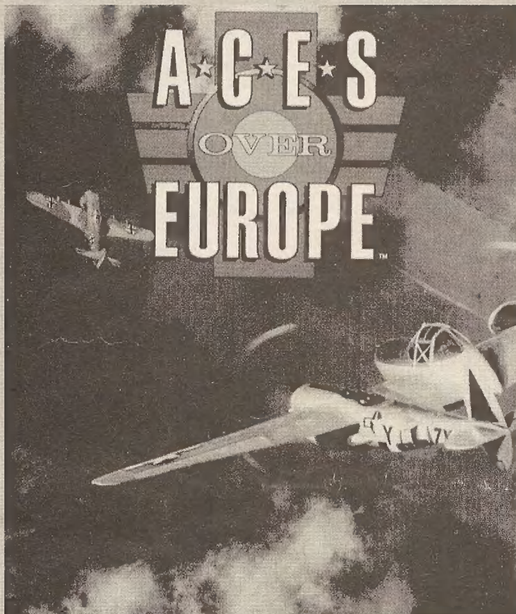
Nie byłby też MicroProse MicroProsem, gdyby nie zachłystywał się reklamowaniem swego produktu. Ja wiem, renoma i inne duperele związane z tym potentatem w dziedzinie symulatorów lotu... wszystko wskazuje na to i wszyscy wiedzą, że niewypał nie wchodzi w grę! A co zobaczymy tym razem? Bitmapy, wielobarwne textury (nie mylić z tekturą ani z denaturą, bo to zupełnie coś innego), materiały odbijające światło (a la ray-tracing) i oczywiście niewiarygodną wręcz dbałość o detale. To już standard! A co jeszcze? No, np. sztorm na morzu, trąby powietrzne, monsuny i cała masa anomalii pogodowych związanych z Pacyfikiem. Z całą pewnością będzie to smakowity kąsek dla wszystkich miłośników podniebnych zabaw. Pod warunkiem oczywiście, że wyposażą się w maszynę PC z procesorem 486...

O cholerka, a skąd wziąć na to szmal! To już Twoje zmartwienie stary. Tymczasem spadam.

■ Sandey

Firma Dynamix ma już spore doświadczenie w tworzeniu symulatorów lotu. W dodatku wychodzi im to całkiem nieźle, zwłaszcza, że konkurencja na tym polu jest bardzo ostra. Ostatnimi czasy komputery klasy PC wyraźnie nie nadążają za ambitnymi umysłami programistów, którzy wciąż bujają w obłokach – chodzi mi oczywiście o wymagania sprzętowe. Zapowiadany na marzec tego roku „Pacific Strike" rodem z Originu ma być najlepszym symulatorem wszechczasów – jednak nie warto instalować go na komputerze innym niż 486 DX2. Taka jest po prostu szara rzeczywistość... Jak więc na tym polu wypada „Aces over Europe"? No, nie jest jeszcze tak źle – pamiętajmy ponadto, iż „Pacific Strike" to dopiero zapowiedź, a „Aces over Europe" posiedział chwilkę na rynku...

Sama gra prezentuje się raczej dobrze. Pomimo, iż jest to klasyczna wektorówka, ogólne wrażenie nie zostaje niczym przyćmione. Dzięki temu animacja jest płynna i szybka (oczywiście na 386), bez żadnego „latania w smole". Odpowiednia muzyka i efekty dźwiękowe sugestywnie oddają realia podniebnych walk. W stosunku do swego poprzednika (mowa tu o „Aces over Pacific"), „Europe" popycha akcję nieco do przodu, chociaż teoretycznie nie wnosi nic a nic nowego. Przede wszystim zmieniamy teren działań na Europę. Mamy możliwość walki w oddziałach angielskiego RAFu, niemieckiej Luftwaffe lub amerykańskiej USAF. Do wyboru stoi 9 nowych kampanii oraz nowiutka flota samolocików, łącznie z Messerschmitem 262 i Arado 234 Jet Bomber. Wszystkie latadła są teraz bardziej dopracowane graficznie. Nawet sam lot wydaje się być bardziej realistyczny, nie ma najmniejszej wątpliwości czym lecimy. Oprócz tego poszczególne misje są bardziej zróżnicowane i urozmaicone.



W sumie jest to niezły symulator lotu, z pewnością nie tak atrakcyjny jak najnowsze rozbudowane giganty, ale też wcale nie gorszy...

Sandey



NOWOŚCI

IBM PC ★ IBM PC

OUTPOST

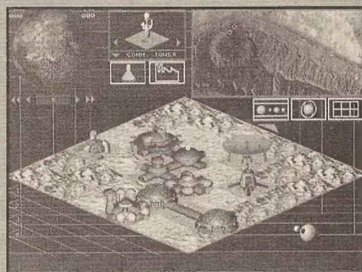
„Outpost" to nowy produkt Sierry. Wbrew pozorom nie jest to kolejna przygodówka, a wspaniała gra strategiczna (w projekt wmieszana jest NASA). Jej akcja rozgrywa się w przyszłości, kiedy to nasza matka Ziemia staje się zbyt ciasna dla swych mieszkańców. Rodzaj ludzki nie ma wyboru, musi szukać sobie nowego domu. W tym celu buduje tysiące ogromnych statków kosmicznych, które zabiorą przyszłych kolonistów w daleką podróż do innego świata. Kolejnym zadaniem gracza jest opieka nad całą kolonią i zapewnienie jej odpowiednich środków do życia. To oczywiście nie wszystko, ponieważ ludzkość musi się rozwijać, budować nowe statki, nawiązywać kontakty z innymi cywilizacjami, bronić się przed natrętnymi intruzami, czy w końcu dalej próbować kolonizować inne planety.

Nie jest to zadanie łatwe – nowe i niezbadane światy w wielu przypadkach mogą okazać się nie tym, czego akurat szukaliśmy. Groźne, nieznane choroby czy zarazy, straszni Obcy czy po prostu zwyczajny brak znośnego pożywienia mogą skutecznie zdziesiątkować naszą kolonię. Widać więc, iż w tej grze potrzebna będzie umiejętność trafnego przewidywania – czy osiedlić się na tej dziwnej planecie, czy może polecieć jeszcze kawałek dalej? A może jednak nie zapuszczać się w nieznaną czarną przestrzeń? Czy warto kusić los? Możliwości wyboru jest naprawdę wiele, a wszystko zależy od Ciebie.

Nowego uroku grze dodaje świetna trójwymiarowa grafika wysokiej rozdzielczości przygotowana w całości za pomocą znanego programu „Autodesk 3D Studio". Nie brakuje także digitalizowanych wstawek. Odpowiednią atmosferę gry potęguje niepowtarzalny podkład dźwiękowy. W przyszłości Sierra planuje wypuszczenie „nakładek" z dodatkowymi misjami oraz zupełnie nowych modułów programowych, dzięki którym będziemy mogli stoczyć walkę z Obcymi w kosmicznym myśliwcu (coś jak symulator lotu), czy patrolować powierzchnię planety specjalnie przystosowanym do tego celu pojazdem (przewiduje się wykorzystanie materiałów nadesłanych przez sondy kosmiczne NASA). Dostępny będzie też rozbudowany edytor scenariuszy.

Szykuje się więc niezła gratka dla fanów mocnej strategii. Program ma ukazać się pod koniec marca, dostępna będzie także odrębna wersja na CD.

Sandey



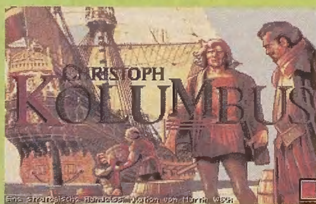
Christoph Kolumbus

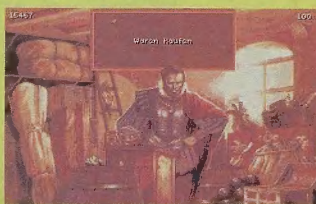
To nowa wspaniała gra strategiczno–podróżniczo–handlowa firmy Software 2000. Ta kategoria ma bogatą tradycję, wystarczy wspomnieć „Seven Cities of Gold", „Heart of Africa", czy „Vermeer". Ostatnio na rynek zaczyna jednak trafiać kolejna fala tych gier, zapoczątkowana chyba grami „Patrizier" i „Merchant Prince", a kontynuowana właśnie przez „Kolumba".

Można tu przyjąć rolę któregoś ze słynnych podróżników: Kolumba, Vasco da Gamy, czy Cooka. Swych odkryć dokonujemy jednak nie w świecie istniejącym rzeczywiście, ale w nowym świecie, każdorazowo generowanym przez komputer. Gra to jednak nie tylko podróże, ale także cała ich otoczka. Trzeba zdobyć fundusze, zbudować statki, zwerbować i uzbroić ludzi, a dopiero potem można wyruszyć na Ocean. Gra jest przede wszystkim doskonale opracowana graficznie. Występujące w niej statki to wizerunki historycznych karaweli, karakk czy galeonów. Główną wadą gry jest to, że jak na razie pojawiła się wyłącznie w wersji niemieckojęzycznej.

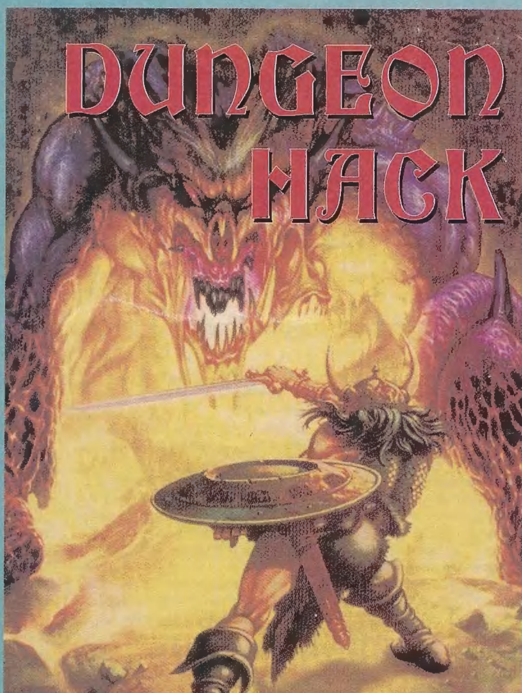
■ LSK











Firma SSI wypuszcza nową grę role–playing. „Dungeon Hack" sięga swymi korzeniami aż do roku 1989 kiedy pewna firma, której nazwy po prostu nie pamiętam, stworzyła grę pt. „NetHack". Był to tak dawno temu, że siłą rzeczy gra ta była dość prymitywna. Kluczem programu była wędrówka po zaczarowanym labiryncie, w którym broniliśmy się przed atakami Os (tak na ekranie były reprezentowane straszne ogry), Vs (to wampiry) i Ks (kościotrupki). Nic dodać, nic ująć – ale to było 5 lat temu.

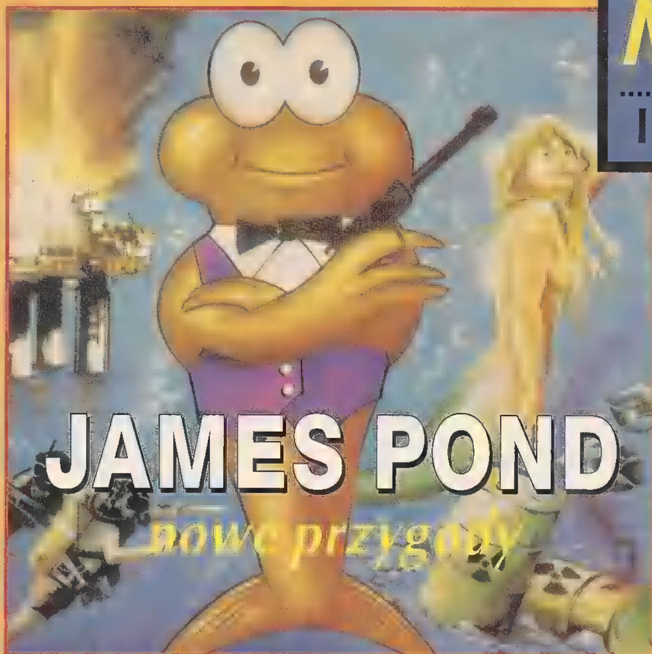
Teraz mamy Rok Pański 1994 i wszystko zmieniło się nie do poznania.

SSI proponuje wszystkim miłośnikom role–playing własną wersję tejże gry, oczywiście odpowiednio zmienioną, tak by zagorzały pececiarz nie wyskoczył przerażony z zawałem serca przez okno.

Mamy tu więc pełnowartościową grafikę VGA oraz pewien rarytas. Każdy labirynt jest losowo generowany przez komputer, co daje gwarancję, że nawet po ukończeniu gry nie będziemy musieli odstawiać ją na półkę pełną kurzu. Po prostu za każdym razem będzie to praktycznie inna gra! Czy to rzeczywiście możliwe? Okazuje się, że tak! Na dodatek poczciwe PC przez cały czas rysuje nam mapę terenu, którą możemy w każdej chwili wydrukować na drukarce. To bardzo pomaga... „Dungeon Hack" pod wieloma względami przypomina słynnego już „Eye of the Beholder". Jest to podobieństwo względne. Sprawa walki, np. przedstawia się zgoła inaczej niż w „Beholderze". Wydajemy po prostu odpowiednie polecenie, bez szaleńczego męczenia myszy ciągłym klikaniem na ikonie ataku. Ponadto „Beholder" jest bardziej rozbudowany niż „Dungeon Hack". Z kolei „Dungeon" ma większe bogactwo potworków i lepszą grafikę. Tak to dochodzimy do punktu, w którym należy sobie uświadomić i jasno powiedzieć: wygląda na to, iż obie gry wzajemnie się uzupełniają. Zwykłego, szarego gracza zapewne mało to obchodzi, lecz dla prawdziwego fana RPG to sprawa życia i śmierci...

■ **Sandey**

P.S. Każdy „save game" zabiera nam 255 KB miejsca na twardzielu. Nie jest to dużo. „Dark Sun", całkiem niezła gierka, na to samo potrzebuje aż 1,3 MB!



JAMES POND – nowe przygody

Przygody „Jamesa Ponda" – sympatycznego rybiego agenta, zdobyły ogromną popularność. Zapowiadana jest nawet seria filmów animowanych z nim w roli głównej. Pond pojawi się ponownie w czwartej części gry zatytułowanej „Operation Starfish". Pewnego dnia, z orbity okołoziemskiej znika czyjś statek kosmiczny. Wywiad podejrzewa o to Dr. Maybe (Dr. Być Może), który w tajemnicy buduje sobie laboratorium na Księżycu. Poszlaki wskazują na właśnie taki bieg zdarzeń. Nieustraszony James Pond ląduje więc na powierzchni Srebrnego Globu, by dokładniej zbadać sprawę. Zabrał ze sobą pomocnika, początkującego agenta–żabę o imieniu Finnius. Obaj mogą korzystać z niezliczonej liczby gadgetów, broni, itp. Finnius nie porusza się tak szybko jak Pond i może używać tylko niektórych przedmiotów. Sprawia wrażenie ślamazary, ale nie jest z nim jeszcze, aż tak źle. Potrafi bowiem skakać aż do górnej krawędzi ekranu (przecież to żaba, no nie?), o czym Pond nawet nie marzy. Widać więc, że bohaterowie muszą się nawzajem wspomagać i ściśle ze sobą współpracować. O to właśnie chodziło autorom gry. Pomysł wprawdzie nienowy, bo można by jednym tchem wymienić gry, w których go z powodzeniem zastosowano (choćby „The Goonies", „Gobliiins", czy „The Lost Vikings"). W niczym to jednak nie umniejsza wartości gry. Sceneria jest jak zwykle bajecznie kolorowa i przedstawiona w bardzo miły dla oka sposób – na pewno spodoba się młodszym odbiorcom. Kontrola nad tandemem Pond/Finnius jest bardzo łatwa, sprity poruszają się nadzwyczaj płynnie. Firma Millenium przygotowuje już także osobną wersję dla Amigi 1200 z rozszerzoną grafiką, animacją i muzyką. Posiadacze „skromnej" pięćsetki będą jednak mieli co oglądać: sylwetka Ponda zwiększyła swe rozmiary do 42 pikseli, zastosowano wymyślne algorytmy matematyczne do jej animowania (ponad 120 'klatek').

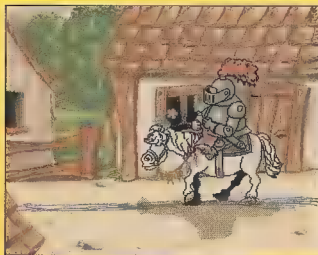
Oprócz tego istnieje jeszcze wiele, wiele nowinek, o których będziemy mogli przekonać się niebawem, bowiem autorzy milczą na ten temat jak zaklęci.

■ Sandey

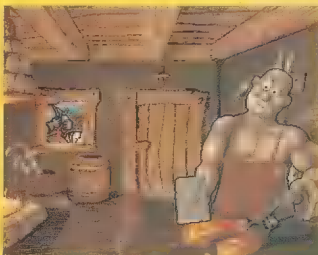
The Settlers

Gra „The Settlers" firmy Blue Byte to naprawdę fascynująca i wyjątkowo atrakcyjnie podana gra strategiczna. Wykorzystano tu najlepsze strony gier takich jak „Populous", „Mega–Lo–Mania", „Castles" czy „Sim City". Fabuła jest prościutka. Samotny rycerz przybywa na pusty teren i wybiera miejsce na swój zamek. Zamek ten staje się centrum niewielkiego państewka–hrabstwa, które oczywiście musisz sam zaprojektować, zagospodarować i wybudować. No, z tym budowaniem to lekka przesada. Cały urok tej gry polega właśnie na tym, że Ty ustalasz jedynie kilka ważnych parametrów, wyznaczasz miejsca pod budowę określonych obiektów oraz przebieg dróg. Całą resztą zajmują się Twoi poddani. Zaczynają gorączkowo się krzątać, wydobywać surowce, budować domy, siać zboże czy wytapiać żelazo. Przy czym wszystko to odbywa się w dosyć żywym tempie (podobnym do tempa „Mega–Lo–Manii") i bez zbędnego zagłębiania się w szczegóły budowy (co było główną wadą „Castles"). Nie jesteś tu żadnym bogiem, imperatorem, czy nawet królem. Jesteś po prostu drobnym grafem, czy baronem osadzonym w realiach zbliżonych do średniowiecza. Pozwala to, przy dosyć małej liczbie elementów, wprowadzić do gry dość kompletne środowisko gospodarcze. Istnieją tu całe łańcuchy wytwórcze. Na przykład zboże może być przeznaczone do bezpośredniego spożycia, wykorzystane jako pasza, ale także zmielone i przetworzone na chleb. Ruda żelaza zostaje przetworzona na surowe żelazo, które z kolei może być przerobione na narzędzia, albo na stal, z której wytwarza się broń. Bo broń jest tu także niezbędna. Swojego hrabstwa nie budujesz bowiem w próżni. Zawsze masz co najmniej jednego konkurenta, który po sąsiedzku rozwija własne państewko (przypomina to nieco sytuację z „Mega–lo–Manii"). W sumie gra stanowi pyszną zabawę, czemu sprzyja sympatyczna grafika trójwymiarowa i nieźle dobrane efekty muzyczno–dźwiękowe.

■ ŁSK







NOWOŚCI

IBM PC ★ IBM PC

Ostatnio na naszym rynku zaczęły nieśmiało pojawiać się gry zrealizowane przez polskich autorów. Jedną z nich jest gra „Rooster", która mimo obcobrzmiącego tytułu jest całkowicie rodzimą produkcją.

W grze mamy do spenetrowania ogromną bazę księżycową, w której prowadzono badania genetyczne i którą opanowały roboty sterowane przez terrorystów. Powstało wskutek tego wielkie zagrożenie dla Ziemi. Ty zostałeś wybrany do akcji i wysłany najbliższym promem na Księżyc. Jesteś przecież najlepszy. Musisz stawić czoła przeciwnikom i uniknąć wielu przemyślnych pułapek. Trzeba będzie także pokonać zbuntowane roboty, obrzydliwe mutanty i w końcu samych terrorystów. Od Ciebie zależy los Ziemi – nie możesz zawieść!

Przed grą można obejrzeć INTRO wprowadzające w przebieg akcji. Jest ono wykonane w stylu komiksu z dobrą muzyką. Zanim rozpocznie się grę, należy wprowadzić z instrukcji kod wskazany przez komputer.

„Rooster" przypomina trochę „Chaos Engine". Jest to typowa labiryntówka, nie wystarczy więc tylko bezmyślnie strzelać. Trzeba koniecznie nieco pomyśleć. W bazie znajdują się przełączniki sterujące różnymi rodzajami drzwi i bram. Jest też sporo teleportów. Należy zastanowić się, które spośród nich wykorzystać w danej chwili. Roboty można zwalczać albo strzelając do nich, używając rakiet lub min widocznych na ekranie. Utraconą energię odzyskujesz zjadając główkę sałaty (brawo, „eko" – to już nie lody ani cukierki, jak dawniej).

Gra ma dobrze opracowaną instrukcję, która bardzo pomaga w przejściu czterech etapów. Mocną stroną gry jest także dobra grafika.

Niestety gra ma też pewne wady. Animacja jest zbyt wolna. Występujące postacie oglądamy z góry, a nasz bohater przypomina swoim wyglądem kraba.

Podczas gry muzyki jest niewiele, towarzyszy jedynie wczytywaniu leveli – wtedy jest niezła. Dźwięk jest dobry, ale nie rewelacyjny. Przydałaby się muzyka podczas akcji.

Jak na polską grę, jest dość dobra, ale jeszcze nie bardzo może konkurować z zachodnimi produktami, choćby ze względu na powolność działania. Szkoda również, że po stracie życia rozpoczynamy dany etap od początku zamiast od ostatniego teleportu. Myślę, że byłoby to znacznie lepsze rozwiązanie i wcale nie popsułoby zabawy – tak jest przecież w wielu innych grach.

Zaletą gry jest również to, że bez zarzutu działa także na Amidze 1200.

Ogólnie grę oceniam dobrze.

Marek Bojanowski



Gra „Rooster" została opracowana przez firmę TSA ze Zgierza. Jej rozpowszechnianiem zajęła się firma „AS Studio". Warszawa ul. Abrahama 4.

MORTAL KOMBAT

Ostatnio komputery klasy PC coraz częściej udowadniają swą przydatność miłośnikom zręcznościówek. Wspaniałym na to przykładem może być „Mortal Kombat" firmy Midway, kolejna nawalanka w stylu konsolowego „Street Fightera", czy „Body Blow", lecz nieco lepsza – przynajmniej ja tak sądzę...

Władcy tajemniczej wyspy Shang Tsung zapraszają wojowników wszystkich stylów walki na organizowane tam zawody. Nagrodą główną za zwycięstwo nie jest Polonez Caro, a po prostu... kontynuacja własnej egzystencji. Na ten diabelski turniej stawia się 7 odważniaków (wybieramy jednego) – sama obsada jest całkiem ciekawa. Mamy tu nawet babsko, niejaką Sonyę Blade, członka elitarnej amerykańskiej grupy antyterrorystycznej. Jest też umięśniony skośnooki żółtek szukający mocnych wrażeń oraz gostek imieniem Rayden, chiński bóg piorunów, który specjalnie na tę okazję przybrał ludzką postać. Z resztą bohaterów zapoznajcie się sami. Dodam jeszcze, iż pod koniec całej rozgrywki stajemy oko w oko z czterorękim mutantem Goro oraz jego trenerem.

Tradycyjnie już, każda postać dysponuje sporym wachlarzem ciosów – od prostego kopniaka aż po generację przeróżnych piorunów, magicznych kul, itp. Sterowanie nie jest trudne, ale przyda się dobrze działający joystick. Zaraz na początku gry możemy załatwić kilka formalności, np. ustawić poziom trudności gry – mamy tu aż 4 możliwości, od „very easy" aż do „hard". Jest więc gwarancja, że każdy znajdzie coś dla siebie. Nic nie stoi na przeszkodzie, by trochę skopać kolegę, mamy bowiem opcję gry na „dwóch graczy". Ciekawostką jest automatyczna kalibracja joysticka (możemy wybrać manipulator wyposażony zarówno w 2 lub 4 przyciski fire), rzadkość w dziedzinie gier „pecetowatych".

Tak się zagadałem, że zapomniałem wspomnieć o najważniejszym – cała oprawa graficzna gry łącznie ze wszystkimi animacjami to digitalizacje. Sama animacja jest bardzo płynna i dopracowana. Naturalnie musimy dysponować sprzętem o odpowiedniej mocy obliczeniowej – 386 z 4 MB pamięci. Dostępny wtedy będzie niski [low] tryb odwzorowania detali, by przeskoczyć na [high] potrzebny jest już procesor 486. Ale dzisiaj to już normalka... Połamania szczęk!

■ Sandey







TORNADO



Firma Digital Integration po raz pierwszy zaistniała na rynku komputerów 16–bitowych w 1988 r. wydając atrakcyjny jak na owe czasy symulator „F–16 Combat Pilot". Program ten niestety niezbyt długo wiódł prym w tej dziedzinie gier, gdyż wkrótce ukazał się „Falcon" firmy Spectrum HoloByte odznaczający się większą dynamiką akcji i prostszą obsługą. Przez następne kilka lat w kategorii symulatorów lotniczych wydarzyło się w sumie niewiele. Momentem przełomowym był 1991 r., kiedy to ukazał się wyznacznik nowych standardów gra – „Flight of the Intruder". Program ten zapoczątkował tzw. IV generację symulatorów. Na czym to polegało? Otóż w symulatorach tej nowej generacji maksymalny nacisk kładzie się na realizm symulowanego samolotu oraz symulowanego świata. Pierwszym był „Intruder", po nim „Gunship 2000" (prawdziwe dzieło w kategorii śmigłowców), a potem worek się rozwiązał...

Wśród tych programów znalazł się „Tornado".

Gra już od kilku miesięcy jest ostro reklamowana w wielu pismach zachodnioeuropejskich. Jeśli zaś chodzi o oceny graczy, to jak zwykle są one zróżnicowane. Użytkownicy PC–tów na ten przykład, którzy symulatorów różnej maści mają pod dostatkiem, owszem zauważają ten program, ale żeby zaraz piać z zachwytu. Co to to nie. Fakt, że jest to „rasowy" symulator lotu dający graczowi wielkie pole do popisu. Jednak nie wyróżnia się niczym nadzwyczajnym.

W przypadku Amigi, gdzie symulatorów lotu jak na lekarstwo, sprawy mają się zupełnie inaczej. Wygłodniali fanatycy symulatorów rzucili się na tę gierkę i dawaj pogrywać. Pogrywać, pogrywać, łatwo powiedzieć, ale gierka jest jednak dość trudnawa, oj trudnawa. Przydałaby się instrukcja, wtedy gierka nabiera rumieńców. No, cóż przydałaby się, ale jej nie ma. Na otarcie łez poniżej zamieszczamy ważniejsze klawisze sterujące, natomiast w jednym z następnych numerów „CS" znajdziecie pełen opis gry.

Klawisze sterujące:

„+/–" – sterowanie siłą ciągu silników,
SHIFT & „+" – maksymalny ciąg silników/dopalaczy,
SHIFT & „–" – minimalny ciąg silników/wyłączenie dopalaczy,
F – rzucenie flary,
C – rzucenie pasków folii,
G – podwozie,
D – zmiana funkcji wyświetlacza,
B – hamulce,
H – zmiana barwy HUD–a,
R – obraz z radaru,
A – wysuwanie klap i slotów,
W – chowanie klap i slotów,
S – zwiększanie kąta natarcia skrzydła,
W – zmniejszanie kąta natarcia skrzydła,
E – środki zakłócania radioelektronicznego,
[/] – zmiana funkcji na monitorach w kabinie bombardiera,
„;" – wybór broni pow.–pow.
O – zmiana na czytniku map pomiędzy widokiem wokół samolotu, a widokiem przed samolotem,
Z/X – obracanie obiektem przy widoku z zewnątrz,
./, – zbliżanie/oddalanie obrazu przy widoku z zewnątrz i czytniku map,
F1 – widok z zewnątrz na samolot gracza,
F2 – widok z góry na samolot gracza,
F3 – widok śledzący samolot gracza,
F4 – kamera nieruchoma,
F5/SHIFT + F5 – przegląd pozostałych samolotów i śmigłowców,
ALT + F5 – zmiana pomiędzy samolotami alianckimi i wrogimi,
F6 – wyłączenie autopilota/uruchomienie automatycznego lądowania
F7 – autopilot na funkcję TRACK,
F8 – uruchomienie autopilota do automatycznego utrzymywania kierunku i wysokości lotu,
F9 – zmiana funkcji autopilota w zakresie wysokości lotu (ACQR lub RIDE),
F10 – włączenie/wyłączenie automatycznego utrzymywania prędkości,
ESC – wyłączenie autopilota
ALT + R – ekran radaru dozoru powietrznego,
RETURN – aktywizacja uzbrojenia,
CTRL + E – katapultowanie się,
SHIFT + RETURN – zmiana uzbrojenia z pow.–pow. na pow.–ziemia
ALT + RETURN – zmiana uzbrojenia z pow.–ziemia na pow.–pow.
„+/–" – sterowanie siłą ciągu (kl. num.),

Opracowano na podstawie wersji na Amigę.

Frey

'Allo 'Allo

Angielski serial komediowy, który przez niemal rok można było oglądać w poniedziałkowe wieczory w 2 pr. TVP. Akcja serialu osadzona jest w małym francuskim miasteczku, podczas II Wojny Światowej. Pozwala to, z typowo angielskim poczuciem humoru, pośmiać się ze sztampowych wyobrażeń Anglików o Francuzach, Niemcach, Włochach i w ogóle życiu pod wrogą okupacją. Centrum akcji jest więc oczywiście Cafe, wszystkie Francuzki są szalenie namiętne, Niemcy głupi, a Niemki (w zasadzie jedna – Helga) piękne lecz zimne. Serial zdobył niewątpliwie dużą popularność w krajach anglosaskich, gdyż właśnie z myślą o ich gustach był tworzony. Ale także w Polsce zdobył dużą widownię. Wiele wtorkowych powitań znajomych obowiązkowo rozpoczynało się od nieśmiertelnego „Dzień dYbry...".

Główne wątki:

– Skomplikowana sprawa wielokrotnego fałszerstwa obrazu Van Klompfa „Upadła Madonna (z wielkimi cycami)". Każdy z Niemców chce zachować sobie oryginał jako lokatę na „po wojnie", a wszystkim innym wcisnąć kopię. Rene także chciałby mieć oryginał dla siebie. Obraz nie jest w filmie w ogóle widoczny, natomiast ciągle ukrywany jest on (i jego kopie) w różnego rodzaju wyrobach wędliniarskich. Gdy na ekranie pojawi się kiełbasa, to wiadamo, że w środku powinien być obraz.

– Sprawa sztab złota, o które toczy się rozgrywka pomiędzy szefem Gestapo i generałem. Rene chce zagarnąć przynajmniej część tego złota.

– Sprawa ukrywających się dwóch angielskich lotników. Ukrywają się w najdziwaczniejszych miejscach, a Ruch Oporu stara się zorganizować im przerzut do Anglii.

Bohaterowie serialu:

RENE – właściciel Cafe Rene. Udaje swego nie istniejącego brata, gdyż sam formalnie został rozstrzelany przez Niemców. Cieszy się niezwykłym powodzeniem u kobiet.

EDIT – podstarzała żona Rene. Formalnie wdowa i właścicielka Cafe. Znana ze swej niezwykłej kokieterii i śpiewu, który powoduje natychmiastowe opróżnienie Cafe z klientów.



MIMI – maleńka kelnerka. Zakochana w Rene. Wielka patriotka gotowa natychmiast zabić każdego Niemca – bez względu na konsekwencje.

LECLERC – staruszek pianista, niezwykle aktywny jako łącznik Ruchu Oporu.

HELGA – piękna funkcjonariuszka Gestapo.

HERR FLICK – nieudaczny gestapowiec.

Tyle o serialu, którego nowe odcinki mają podobno zagościć jescze na naszych ekranach. Nie jesteśmy przecież pismem o filmach tylko o grach, a więc do rzeczy. Otóż nie tak dawno ukazał się sympatyczny programik pod nazwą „'Allo 'Allo". Czyżby miały to być dalsze losy filmowych bohaterów, ale w wydaniu komputerowym?

Jasne!

Piwo? Nie!

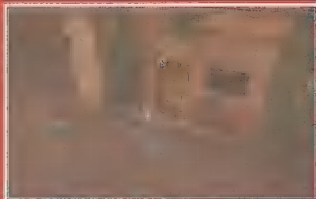
Co ja gadam.

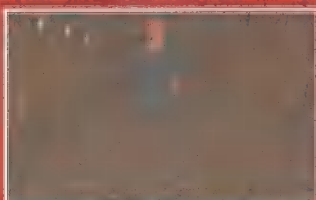
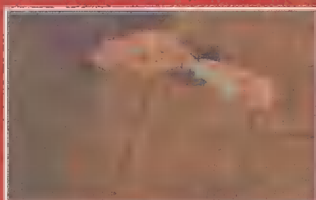
Tak jest, to ci sami bohaterowie, podobne sytuacje, szczypta humoru, przyzwoita grafika, ale czegoś tu brakuje. Czego? Doprawdy nie wiem. Gierka, to typowa zręcznościówka, podzielona na kilka etapów. Można w nią trochę pograć, ale przebojem to ona na pewno nie będzie.

Jak dotychczas dostępna jest ona w wersji na Amigę. Na A1200 niestety nie udało mi się jej odpalić.

LSK

ALONE IN



Co tu dużo gadać, wstępne przypuszczenia i zapowiedzi dotyczące tej gierki po prostu sprawdziły się w 100%. Oto Szanowni Panowie Pececiarze, jesteśmy świadkami powstania kolejnego hitu co się zowie.

Edward Carnby powraca i to nie sam. Jak już zapewne wiecie, znów pojawia się wątek detektywistyczny. Otóż nasz Edzio ma do rozwiązania nie lada problem. Bezwzględne wilki morskie zgadały się z pewną kapłanką voodoo. Zawarli z nią diabelski pakt, na mocy którego kapłanka przedłuża im żywot o skromne 100 lat w zamian za złożenie ofiary w postaci małej dziewczynki w każde Święta Bożego Narodzenia. I tak co roku. Traf chciał, że tym razem piraci wybrali sobie na ofiarę 8–letnią Grace. Dziarski Edek nie mógłby przepuścić takiej świetnej okazji i bez zwłoki pakuje się w nową kabałę. Jego zadaniem jest uwolnienie porwanej dziewuchy i rozprawienie się z piratami.

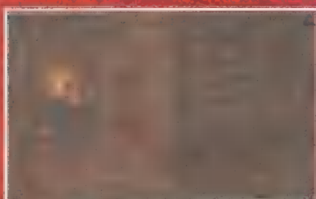
No dobra – czas na konkrety. Czy druga część gierki jest lepsza od pierwowzoru? Spoko, a jakże mogłoby być inaczej?! Przede wszystkim sprawdziło się proroctwo o znacznym rozbudowaniu gry, która składa się z dwóch odrębnych części. Akcja pierwszej rozgrywa się wewnątrz i na zewnątrz ogromnego domiska, w którym więziona jest Grace. Drugi rozdział przenosi naszego bohatera na pokład pirackiej galery. Całość jest rzeczywiście około 4 razy większa i znacznie, znacznie trudniejsza. Objawia się to już po paru minutach gry. Mamy tu o wiele więcej potworów i to nie takich głupich jak dawniej. Jeżeli tylko któryś Cię zobaczy, to nie ma innej możliwości – albo on Ciebie, albo Ty jego. Naturalnie wszystkie straszydła są bardzo dobrze uzbrojone i nie dadzą się zrobić w bambuko. To nie wszystko! Do przeszłości należą czasy, gdy np. sympatyczny zombie łaził sobie po pokoiku i czekał na pierwszego lepszego idiotę. Teraz owy gostek zwiedza beztrosko cały teren – nie zdziw się, gdy w pewnym momencie ujrzysz siedmiu wrogów na jednym ekranie. Wtedy lepiej zacznij od pacierza...

Niektóre potworki można uspokoić przywdziewając uniform Świętego Mikołaja – jak widać, poczciwy święty łagodzi dusze i obyczaje. Ale nie byłby święty świętym, gdyby nie mógł się bronić. Cały system walki sprowadza się do tego z pierwszej części gry. Kuksańce i kopniaki nie na wiele się zdadzą, mamy bowiem do czynienia z profesjonalistami. Możemy na szczęście użyć różnych rodzajów broni – od ping–pongowej rakietki aż po armatę a la Terminator. Celowanie i oddawanie śmiercionośnych strzałów nie jest wcale łatwe ponieważ stworki skaczą jak w ukropie i do tego mają niezłą broń, której chętnie używają. Dlatego warto częściej niż w pierwszej części gry używać opcji „save game".

A jak tam sprawa grafiki? Całkiem nieźle, a właściwie świetnie. Co oczywiście znaczy, że lepiej niż w pierwowzorze. To samo tyczy się animacji, która jest znacznie płynniejsza i o wiele bardziej dopracowana. Nasz Edek został poddany porządnemu face–liftingowi: mocno przytył, zmądrzał i wypiękniał. Jego dawna kanciasta mordka zdaje się przybierać rzeczywiste ludzkie kształty.

„Alone" nie byłby „Alonem", gdyby nie tworzył niepowtarzalnej atmosfery napięcia i grozy typowej dla horrorów i thrillerów. Wspaniale wykorzystuje perspektywę i różne kąty widzenia kamery dla przekazania obrazu toczącej się akcji. Bardzo pomaga świetny podkład dźwiękowy.

W „jedynce" mogliśmy wybrać sobie bohatera, tutaj nie ma takiej możliwości. Grę rozpoczynamy kierując poczynaniami Edwarda, potem, gdy zostanie on uwięziony przez piratów, przejmujemy kontrolę nad małą Grace. Dziewucha musi jakoś skombinować klucze do kajdanów, które bezlitośnie krępują łapki Edzia. Nie jest to sprawa prosta, bo Grace to dzieciuch. Nie może przykopać, nie może strzelić. Oj kiepściutko! Ej, czyżby? Przecież ta mała poczwarka może majstrować różne pułapki i zasadzki. Może też, z racji swych małych gabarytów chować się





THE DARK 2

JAK GRAĆ

IBM PC ★ AMIGA

po różnych kątach, itd. Pewną niespodzianką dla złych piratów (którzy bądź co bądź nie śmią nawet tknąć Grace, mogą ją co najwyżej na powrót skuć – co za humanitarność) może być także ukryta skórka od banana czy zwyczajne lodowisko.

UUuuuch!!! Rozpisałem się zbytnio. Pora na podsumowańsko. Gierka jest super i basta! A co tam że, trudna. Od czego mamy Adrianów, Patrycje, Adamów, Patryków i Arturów – do roboty ludzie. Do roboty!

■ Sandy

▶ Te koleś, nie wściubiaj nosa w nie swoje sprawy, jak sam jesteś cienias, to nie tykaj starych wyjadaczy. Jeśli zaś idzie o „Alone in the Dark 2", to pełne rozwiązanie tej ekstra gierki będziesz mógł przeczytać w najbliższym numerze „Computer Studio".

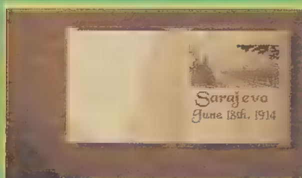
■ Artur

HISTORY LINE

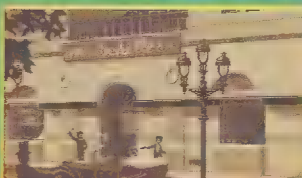
Jako jeden z nielicznych programów z gatunku strategicznych, wdarł się na czołowe miejsca list przebojów z powodzeniem rywalizując z różnej maści strzelankami i platformówkami. Akcja obejmuje okres od 1914 do 1918 r., a więc czas I Wojny Światowej. Stanowi rekonstrukcje działań wojennych, uwzględniając tło historyczne tego okresu. Ta typowo strategiczna gra wzbogacona została o dość rozbudowane elementy dokumentalno–informacyjne, które mogą spełniać rolę edukacyjną. Każdy kolejny etap gry poprzedzony jest omówieniem aspektów historycznych dotyczących konkretnych wydarzeń z tego okresu, bogato ilustrowana digitalizowanymi fotografiami minionej epoki oraz mapami historycznymi.

Przystępując do gry możesz wybrać jedną ze stron konfliktu: Niemcy lub Alianci (Francja).

Następne z dostępnych opcji to: człowiek kontra komputer, dwóch graczy przeciwko sobie i komputer kontra komputer.







Sterowanie odbywa się joystickiem, myszką lub klawiaturą w zależności od wyboru gracza.

ZASADY GRY

Na przemian z komputerem (przeciwnikiem) wykonujecie posunięcia. Zawsze są to: ruch wojsk lub atak na pozycje nieprzyjacielskie. Jednak o tym decyduje komputer. Przykładowo, sterując joystickiem, a komputer przydzieli nam ruch własnych wojsk, wykonujemy następujące czynności:

– Najeżdżamy ikoną (w kształcie plastra miodu) na konkretny oddział, którym mamy zamiar się ruszyć.

– Naciskamy fire i popychamy dźwignię joysticka do góry, (zmieni się wygląd ikony – będzie ona przypominała „różę wiatrów") obraz przyciemni się, natomiast podświetlone zostaną jedynie te pola, na które możemy przesunąć nasze jednostki. W zależności od tego, jaką formacją aktualnie sterujemy oraz jakie jest ukształtowanie terenu, inny jest układ możliwych ruchów. Np. oddziały piechoty w terenie górzystym mogą przesunąć się o jedno pole, a ciężarówki o kilka pól. Może się także zdarzyć, że nie będziemy mieli możliwości ruchu, np. działo dużego kalibru umiejscowine w okopie nie może zmieniać swojej lokacji. Dysponujemy dowolną ilością ruchów wojsk w danej turze, w zależności od liczby posiadanych jednostek bojowych. Pamiętaj, że każdą swoją jednostkę możesz przesunąć tylko raz w danej turze. Istnieje także możliwość rezygnacji z ruchu poszczególnych jednostek. Po rozmieszczeniu własnych oddziałów wciskamy fire i jednocześnie kierujemy dźwignię joysticka w prawo (wewnątrz ikony pojawią się dwie strzałki). Jest to równoznaczne z przekazaniem ruchu komputerowi (partnerowi). Wprawdzie nie traci on czasu i własne posunięcia planuje już w trakcie naszych poczynań. Komputer wykonuje atak na nasze pozycje. Pamiętaj jednak, że atak zostanie przeprowadzony na pozycje, które zajmowały nasze oddziały na początku tury. Gdy na ekranie pojawi się komenda aby wcisnąć „F1" oznacza to, że komputer wykonał wszystkie ruchy i można zakończyć pierwszą turę gry.

– Każda nowa tura powoduje odwrócenie sytuacji. O ile pierwszą turę rozpoczynaliśmy od ruchu własnych wojsk, to teraz atakujemy pozycje wroga i vice versa.

– Jeśli zostajemy zaatakowani (lub sami przeprowadzamy atak) możemy obejrzeć animowane scenki batalistyczne.

– Gra kończy się, gdy jedna ze stron zniszczy wszystkie jednostki przeciwnika. Może to trwać nawet kilka godzin, a zależy to tylko od skuteczności naszej strategii.

UWAGI:

– joystick w prawo i fire – uzyskujemy mapę terenu walki,

– najeżdżając ikoną na fort, a następnie fire i w lewo – uzyskujemy dodatkowo oddziały które tam stacjonują. Musisz jednak wkroczyć piechotą do tego fortu (nie jest to regułą),

– wskazując ikoną na wybraną jednostkę uzyskujemy dokładny raport o jej rodzaju, liczebności i narodowości,

– istnieje możliwość wyboru poszczególnych etapów w rozwoju wojny poprzez wpisanie odpowiednich kodów podanych obok. Aby tego tego dokonać należy z pierwszego menu wybrać opcję KARTE (oznaczona jest kropką) i wpisać odpowiednie hasło.

■ Marek Węglowski

KODY

GERMAN (NIEMCY)	ALLIED (ALIANCI)	2 PLAYER (2 GRACZY)
1. pulse	1. batle	1. track
2. civil	2. goose	2. husar
3. mouse	3. sport	3. beast
4. venom	4. bimbo	4. plate
5. noise	5. tempo	5. light
6. right	6. baron	6. scrol
7. orkan	7. bummm	7. virus
8. front	8. level	8. bison
9. ratio	9. toxin	9. druck
10. parts	10. princ	10. troll
11. plane	11. clean	11. uboot
12. flame	12. xenon	12. droid
13. gotha	13. signs	13. grand
14. balon	14. house	14. royal
15. pause	15. sigma	15. water
16. elite	16. seven	16. skill
17. infra	17. zombi	17. skull
18. hills	18. moves	18. audio
19. cobra	19. blade	19. spell
20. atlas	20. zorro	20. camel
21. amber	21. stone	21. flags
22. rhein	22. mosel	22. story
23. candl	23. order	23. scout
24. stern	24. sodom	24. green













W poprzednim numerze opisywaliśmy shareware'ową wersję „Dooma". Niedługo potem pojawiła się już pełna wersja gry. Warto było czekać. Całość prezentuje się naprawdę wspaniale. Efekty dźwiękowe potrafią zadziwić niejednego weterana wojen w Wietnamie. Grafika też stoi na wysokim poziomie. Tak więc mamy to, co chcieliśmy. Nie zwlekajmy zatem dłużej tylko zabierajmy się do mordowania, wyrzynania i wypruwania flaków z wszelakich potworów panoszących się po terenie bazy kosmicznej.

Poniżej przedstawiam opis poszczególnych etapów drugiej misji – THE SHORES OF HELL.

Opis dotyczy tylko względnie najprostszej drogi do celu. Jeżeli ktoś chce (a nie wątpię), to może na własną rękę zagłębić się w ciemniejsze zakamarki bazy. Dla leniwych, dorzucam jeszcze garść tipsów, które powinny znacznie ułatwić zabawę.

PIERWSZY BUDYNEK

Misje zaczynasz w małym korytarzyku. Przed sobą widzisz teleporter (dwie czerwone platformy, jedna na podłodze a druga na suficie). Wejdź do niego. Potem idź na wprost. Na ścianie zauważysz przycisk. Naciśnij go, a wtedy z podłogi wyłoni się mała szafka z kolejnymi dwoma guzikami. Ponaciskaj je po kolei. Za naciśnięciem jednego pojawi się teleporter, a gdy naciśniesz drugi, to ze ściany po Twojej prawej stronie uniosą się ukryte drzwi. Uważaj na teleportery. Czasami, w najmniej oczekiwanym momencie, może wyleźć z nich przeciwnik i nieźle Cię poharatać. Wejdź do teleportera. Znajdziesz się w zielonym pomieszczeniu. W ścianie po lewej stronie jest wnęka z dwiema czaszkami. Naciśnij je

Gdy rozwalisz wszystkich, to wracaj z powrotem do punktu startu. Idź w stronę czerwonego krzyża. Nie stój przy nim zbyt długo, gdyż jest on pod napięciem. Z pomieszczenia zabierz niebieską kartę i wejdź do teleportera. Znajdziesz się w ciemnej komnacie, w której znajdziesz miotacz prądu. Ma on podobną siłę jak dubeltówka. Wracaj do zielonego pomieszczenia. Za pomocą niebieskiej karty otwórz dwoje drzwi. Za jednymi z nich jest teleporter. Dalej, to już tylko formalność.

DRUGI BUDYNEK – CONTAINMENT AREA

No! Wreszcie jakaś odmiana. Wokół tylko skrzynie, skrzynie, skrzynie. Stąd prosty wniosek, że znajdujemy się w jakimś magazynie. Tutaj niestety nie mogę Ci zbytnio pomóc, gdyż nie będę Ci przecież dyktować, w którą stronę masz iść. Zawsze masz przecież pod ręką mapę (klawisz Tab). Dam Ci jednak kilka rad, z których możesz skorzystać. A więc słuchaj uważnie.

Zaraz na początku, po lewej stronie jest dźwignia. Przesuń ją, a wtedy opuści się platforma. Nie muszę Ci chyba mówić po co. Gdy przekroczysz próg, to od razu skieruj się w lewo. Za drugim zakrętem ujrzysz zielony korytarz. Nie wchodź jednak na razie do niego, tylko idź w lewo. Podreperujesz tam trochę swoje zdrowie. To samo możesz zrobić idąc w prawo. Ale dość tego leniuchowania. Trzeba wziąć się do roboty. Idź do zielonego pomieszczenia. Masz tutaj dwie możliwości: albo iść na wprost do drzwi, albo skręcić w prawo, ubrać się w skafander i pochlapać się w bagnie. Ja jednak nic ciekawego tam nie znalazłem. Jeżeli jednak nie masz ochoty na kąpiel, to idź od razu do drzwi. Udaj się w lewo. Fotokomórki zarejestrują Twoją obecność i zaczną podnosić się i opuszczać windy po prawej stronie (wydają charakterystyczny dźwięk). Sprawdź na mapie, gdzie jest przejście (oczywiście koło klap). Gdy je wreszcie zauważysz, to wejdź w nie bez wahania. Po wyjściu z niego znajdziesz się z powrotem w zielonym pomieszczeniu. Idź do drzwi, a potem skieruj się zaraz w lewo. Musisz teraz odnaleźć drzwi z napisem EXIT. Nie ma jednak pomostu, po którym mógłbyś przedostać się do nich. Po lewej stronie jest korytarz z ruchomymi blokami. Przejdź przez nie. Na końcu korytarza znajdziesz niebieską kartę. Przy okazji przesuń dźwignię. Zejdź korytarzykiem na dół. Zobaczysz, że drzwi są opuszczone, a w środku leży czerwona karta. Z tą kartą leć do wyjścia. Otwórz drzwi po lewej stronie, odszukaj przycisk i wszystko jasne. Droga ku następnemu etapowi stoi otworem.

TRZECI BUDYNEK – RAFINERY

Zaczyna się robić coraz bardziej gorąco. To co do tej pory razem przeszliśmy było tylko namiastką tego, co dopiero ma nas spotkać. Zaraz po prawej stronie są drzwi. Powinieneś znaleźć tam parę ciekawych rzeczy, m[illegible] karabin maszynowy.

Wyjdź na zewnątrz. Znajdziesz tam kulę, dzięki której staniesz się w pewnym stopniu niewidzialny. Skieruj się w lewe przejście. Po paru sekundach znajdziesz się koło pomieszczenia z ruchomymi platformami. Gdy przedostaniesz się przez nie, to skręć w lewo. Znajdziesz się przed bagnem. Wywołaj teraz mapę klawiszem TAB i zobacz, jak należy się przez nie przedostać (cały czas w lewo). Skieruj się w prawo. Znajdziesz się w zielonym pomieszczeniu. Na samym końcu korytarza siedzą potwory, a dookoła nich są beczki. Dalej już chyba nie muszę tłumaczyć. Idź do końca korytarza i otwórz drzwi po lewej stronie. Zabierz stamtąd Blue Key. Idź teraz do końca korytarza, a następnie w lewo. Jeżeli pójdziesz w prawo, to znajdziesz tam miotacz prądu. Jeśli pójdziesz w lewo, to naciśnij ukryte drzwi (znajdują się naprzeciwko zbroi). Za pomocą Blue Key otwórz drzwi i idź korytarzem, aż do końca.

Zanim jednak skręcisz w lewo, to zrób SAVE. Gdy przedostaniesz się przez to piekło, to znajdziesz się przed bagnem. Możesz teraz skierować się w prawo, a znajdziesz tam niebieską kulę. Da Ci ona 100% health. Wyjdź z powrotem na otwartą przestrzeń, a następnie w lewo. Jeszcze jeden zakręt i widzisz już drzwi z napisem EXIT.

CZWARTY BUDYNEK – DEIMOS ANOMALY

Znajdujesz się przed teleporterem. Odwróć się w prawo i otwórz tajemne przejście w ścianie. Następnie wejdź do teleportera. Załatw kogo trzeba i idź w lewo. Znajdziesz się przed kwasem. Idź cały czas prosto, z platformy na platformę. W pewnym momencie zauważysz po prawej stronie przejście. Wejdź tam. Rozwal wszystkich, a następnie naciśnij wizerunek czaszki na ścianie. Kierując się do wyjścia, strzel w ścianę, zanim skręcisz w prawo.

Idź tak, jak do tej pory. Pójdź w prawo od zielonego portretu i wjedź windą na górę. Znajdziesz tam niebieską kartę. Idź teraz naprzeciw zielonego portretu. Znajdziesz się w czerwonym pomieszczeniu. Zabierz żółtą kartę. Musisz to zrobić bardzo szybko, bo gdy tylko tam wejdziesz, to z góry zacznie się opuszczać prasa. Gdy wybrniesz cało, to otwórz zielone drzwi. Znajdziesz się w korytarzu. Skieruj się w lewo i idź cały czas przed siebie, aż natrafisz na czerwoną platformę po prawej stronie. Wejdź na nią, a znajdziesz się na niższym poziomie bazy.

Pośrodku pomieszczenia jest coś w rodzaju baszty. Musisz dostać się na samą górę. Gdy już tam będziesz, to wejdź na małą platformę. Jest to coś w rodzaju fotokomórki. Na dole otworzą się ukryte drzwi. Wejdź tam, a następnie na teleport. Znajdziesz się w innej części bazy. Kieruj się cały czas przed siebie, aż znajdziesz się przed czerwonym kwasem. Zeskocz na dół i idź od razu w lewo. Wejdź na platformę i naciśnij trupią czaszkę na ścianie. Utworzy się pomost ku następnemu etapowi. Wejdź teraz do teleportera. Znajdziesz się w znanym Ci miejscu. Wejdź jeszcze raz do teleportera. Teraz wystarczy już tylko przejść pomostem do wyjścia.

PIĄTY BUDYNEK – COMMAND CENTER

Proszę pamiętać, że podany przeze mnie opis poziomów jest względnie najkrótszą drogą do celu. Przed sobą widzisz tylko wielkie drzwi. Otwórz je i skieruj się w prawo. Musisz wejść po schodach na wyższy poziom. Wejdź w drzwi, zaraz po prawej stronie. Idąc cały czas przed siebie powinieneś w końcu znaleźć się w zielonym pomieszczeniu. Po prawej stronie są drzwi, a w środku wizerunek czaszki. Naciśnij ją, a wtedy po prawej stronie utworzy się pomost. Na jego końcu znajduje się teleporter. Wejdź tam. Otwórz drzwi za sobą i wejdź do następnego teleportera. Przed sobą widzisz drzwi z napisem EXIT. Za nimi jest przycisk. Naciśnij go, a znajdziesz się w innym etapie. Do tej pory był on niewidoczny na mapie, ale teraz został przez Ciebie uaktywniony. Zanim jednak naciśniesz ten przycisk, to koniecznie zrób SAVE. Ukryty etap jest piekielnie trudny. Musisz rozwalić kupę potworów. Gdy szczęśliwie przez to przebrniesz, to możesz pozbierać wiele ciekawych przedmiotów porozrzucanych tu i ówdzie. Dalej musisz jeszcze otworzyć drzwi i zmierzyć się z następnymi potworami. Gdy i tych pokonasz, to powinieneś znaleźć komputerową mapę. Na niej zaznaczone jest przejście na następny etap.

SZÓSTY BUDYNEK – HALLS OF THE DAMNED

Tutaj niestety nie mogę Ci zbytnio pomóc, gdyż ten level to niesamowita plątanina korytarzy. Parę rad jednak zawsze się przyda.

Gdy wydostaniesz się już na otwartą przestrzeń, to musisz skręcić w przejście znajdujące się na bagnach. Jest tam przycisk, który (jak to zwykle bywa) posłuży nam do otwarcia przejścia. Tam skręć w drzwi po prawej stronie. W tej plątaninie korytarzy musisz odnaleźć wszystkie trzy karty. Uważaj, gdyż etap jest bardzo zdradziecki. Przykładowo, zobaczysz drzwi z napisem EXIT. To jednak wcale nie będzie koniec, tylko pułapka. Nie wspominam już o takich rzeczach, jak to, że gdy wejdziesz na platformę, to z zewsząd wylatują stwory i za wszelką cenę chcą Cię zlikwidować. Gdy skompletujesz już te karty, to wracaj do punktu wyjścia. Bardzo przydatna będzie mapa. Teraz wszystko zależy od Ciebie.

SIÓDMY BUDYNEK – SPAW NINGVATS

Skręć w przejście po lewej stronie. Po krótkim spacerze znajdziesz się w magazynie. Pamiętaj, że naciskanie przycisków powoduje otwieranie się przeróżnych przejść, schowków itp. W dalszej drodze znajdziesz niebieską kartę. Nie masz praktycznie po co tutaj więcej krążyć, tak więc wracaj do punktu wyjścia. Skręć teraz w przejście po prawej stronie. Sposób ukończenia tego levelu zależy już tylko od Twojej wyobraźni. Możesz iść prosto przed siebie, zbierając i kompletując tylko karty, albo krążyć po wszystkich pomieszczeniach bazy i zabawiając się w świrniętego rzeźnika wykańczać wszystkich pomału. Etap ten jest bardzo rozbudowany. Nie mogę Ci więc tutaj przedstawić dokładnego rozwiązania. Gdy już jednak skompletujesz wszystkie karty, to powinieneś znaleźć drzwi, oczywiście z napisem EXIT. Nie ma jednak do nich pomostu. Otwórz więc drzwi po prawej stronie i naciśnij przycisk. Pomost już czeka.

No! Wreszcie ostatni etap.

Zaczynasz w pomieszczeniu, pośrodku którego jest pal. Po każdej jego stronie jest przycisk, którego naciśnięcie spowoduje otworzenie się drzwi. Za nimi znajdziesz wiele przydatnych rzeczy. Przydadzą Ci się one w decydującej walce. A ona tuż, tuż. Wyjdź na otwartą przestrzeń. Powinieneś usłyszeć już charakterystyczny odgłos. Coś takiego, jakby ktoś szedł z jedną nogą drewnianą I tę nogę ciągnął za sobą. Gdy odgłos będzie już bardzo dobrze słyszalny, oznaczać to będzie, że Cacademons jest już bardzo blisko. Jest to ogromny potwór z głową cyklopa. Ciska on w Twoją stronę rakiety, jeżeli nie unikniesz ich, to możesz pożegnać się już z dalszą grą. Trzy rakiety i mogiłka. Unikać ich zawsze możesz poruszając się w bok za pomocą klawisza Alt i klawiszy kursora. Bardzo przydatne są rakiety i inna broń lepsza od nich. Gdy w końcu uda Ci się go pokonać stosowny komunikat informuje Cię, że to jeszcze nie koniec Twoich zmagań. Zostajesz wysłany do zupełnie innej części bazy, gdzie czekają na Ciebie z niecierpliwością życzliwi przyjaciele. Ale o tym wszystkim już w następnej części gry pt. „INFERNO"

TIPSY

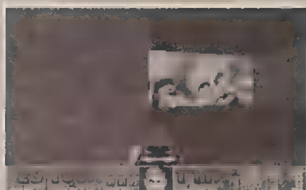
- **IDCHOPPERS** – Twój zestaw narzędzi zwiększa się o piłę łańcuchową
- **IDKFA** – maksimum broni, amunicji i armor
- **IDDQD** – nietykalność
- **IDDT** – klawiszem TAB możesz obejrzeć sobie mapę, na której normalnym kolorem są zaznaczone te pomieszczenia, które możesz normalnie odnaleźć podczas gry. Oprócz tego zaznaczone też będą ukryte przejścia, schowki, itp. (kolor szary)
- **IDSPISPOPD** – dzięki temu trikowi możesz bez najmniejszego problemu przechodzić przez ściany.

■ Adam









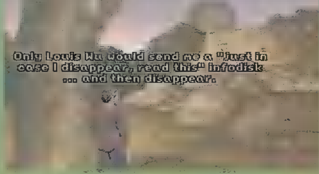




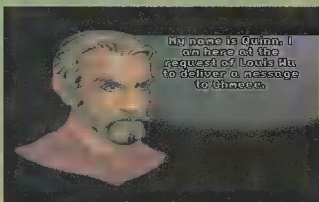
RING

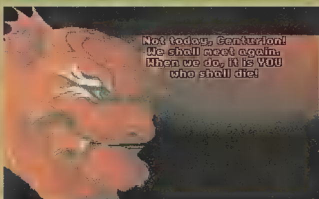


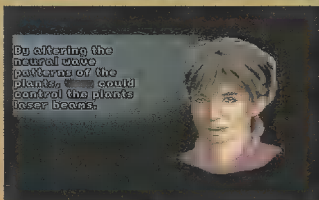
„Świat Pierścienia", czyli RINGWORLD, jest pomysłem Larry'ego Nivena, autora fantastyki, która od wielu lat cieszy się zasłużoną sławą. Kto żądny jest bliższych szczegółów może przeczytać powieść PIERŚCIEŃ – ukazała się ona nakładem wydawnictwa AMBER. W świecie, w którym rozgrywa się akcja tej powieści, ludzie żyją w pokoju, zażywając owoców zwycięskiej wojny z kzinami. Kziny, to istoty rozumne, potomkowie drapieżnych kotów. Prawdziwymi jednak panami tego świata, władającymi nim potajemnie, potajemnie manipulującymi losami całych ras i gatunków rozumnych są lalecznicy (Pupeeters) – ogromnie ostrożne, tchórzliwe istoty, dysponujące wysoce rozwiniętą technologią, którą jednak nie lubią się chwalić. Bohater naszej gry, najemnik Quinn, jest przyjacielem Louisa Wu – tego ostatniego pamiętamy jako pierwszego badacza Pierścienia z powieści Nivena. Śledząc wprowadzenie do gry dowiadujemy się, iż kzinowie – wojowniczy i mściwi z natury – postanowili wziąć rewanż na lalecznikach za to, iż te pomogły kiedyś ludziom (czytaj Nivena nieboże, czytaj) pokonać kzinów, choć same nie stanęły pozornie po niczyjej stronie. Podczas wyprawy do Pierścienia zdobyto plany Supernapędu (cokolwiek by to znaczyło), teraz zaś ludzie i kzinowie na planecie W'kkai kończą właśnie wespół budowę jednego superszybkiego statku. Nieposkromieni jednak i płonący żądzą zemsty kzinowie w tajemnicy, chyłem i tyłkiem, wybudowali jeszcze jeden statek, który uzbrojony w straszliwe Działo Slavera (cokolwiek by to...) ma zniszczyć planety lalecznIków. Patriarcha Kzinu wysyła z tą misją bojowego i wojowniczego centuriona Shachrę. Poleca mu przy okazji zemleć na proszek siedzibę rodu kzinów Chmeee, z którego pochodził zdrajca kziniej sprawy, przyjaciel i towarzysz Louisa Wu w wyprawie do Pierścienia. Louis był jednak przebiegły i przewidział taką reakcję wojowniczych kocurów. Jakże inaczej bowiem wytłumaczyć fakt, iż dał swemu przyjacielowi, zawodowemu ryzykantowi i awanturnikowi Quinnowi, dyskietkę informacyjną z poleceniem – „odczytać na wypadek mojego zniknięcia". Kierując się wskazówkami z tej dyskietki Quinn – też nie byle ułomek, co swój długi, ponad dwustuletni żywot najemnika zawdzięcza nie tyle zażywaniu utrwalacza, ile sprytowi i przebiegłości – przybywa na planetę, gdzie budowany jest superstatek i gdzie mieszkają Chmeee. Postanawia też odwiedzić rodzinę przyjaciół swego zaginionego przyjaciela, by ostrzec ich przed losem, jaki gotuje im Patriarcha.



I oto zaczynasz grę przed rodzinną twierdzą Chmeee. Przesuń dłonią po promieniu fotokomórki. Pojawi się potężny kocur, Iacch–Captain, syn poszukiwanego przez ciebie Chmeee. To właśnie kzin, z którym zwiąże Cię los, i od razu spostrzegasz, iż nie jest skłonny do pertraktacji, lubi też działania konwencjonalne – w łeb i po kłopocie. Kzinowie nie są zbyt przebiegli, ich taktyka sprowadza się zazwyczaj do wściekłej szarży na wprost – i niech Bóg zatroszczy się o resztę. Aby udowodnić, że jesteś tym, za kogo się podajesz, pokaż kzinowi otrzymany z przesyłką od Louisa Wu pierścień. Udobruchany kotuś wpuści Cię do cytadeli. W cytadeli porozmawiasz z kzinem i dowiesz się, że przyjaciel Louisa Wu też gdzieś zniknął. Kzin wypytuje Quinna o los zaginionego ojca, przy okazji Quinn dowiaduje się, że niegłupi Chmeee też obawiał się o swoje życie. Znał bowiem tajemnicę supernapędu, a stare przysłowie mówi, że jeśli trzech wie o czymś, to ta rzecz pozostanie sekretem tylko wtedy, gdy co najmniej dwóch z nich jest nieboszczykami. Aby ubez-



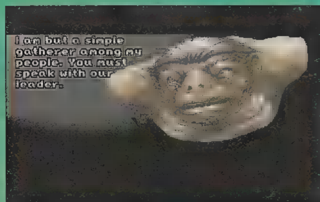














pieczyć rodzinę, Chmeee zaangażował ją w budowę superstatku, rozmówca Quinna potrafi nawet prowadzić egzemplarz prototypowy. W ten sposób Quinn dowiaduje się, że gdzieś ktoś buduje prototyp superstatku. Niestety, na dalsze rozmówki i podpytywanie kzina nie ma czasu, bo pojawiają się kocury centuriona Shachry. W wymianie strzałów ginie brat laccha. Aby przerwać tę rzeź, dobądź głuszaka (stunnera) i obezwładnij żołdaka, który się pojawi. Podnieś dyskietkę, która upadnie na ziemię obok przygłuszonego

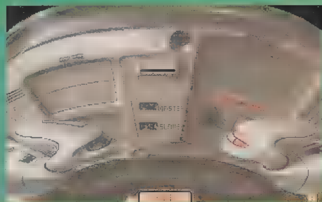
WORLD

Shachry. I pognaj za lacchem. Podejdź do trzeciego glidera i przełącz aparat na zdalne sterowanie (przycisk SLAVE). Potem wysiadaj i przejdź do pierwszego. Uruchom glider wsuwając zabrany ofierze twego głuszaka dysk w szczelinę czytnika. Na ekranie przed Tobą pojawi się informacja zawarta na dysku. Dowiesz się, że rodzina Chmeee została wyjęta spod prawa w Imperium Kzinu i obłożona Rucch-La (co po naszemu oznacza chyba otwarcie nieograniczonego sezonu łowów na każdego Chmeee). Patriarcha Kzinu wypowiada też wojnę lalecznikom, ludziom i Wszechświatowi. Centurion Shachra, po wykończeniu wszystkich Chmeee i rozwaleniu planety laleczników, ma wrócić do W'kkai i objąć dowództwo połączonej floty Imperium Kzinu. Po odczytaniu wiadomości, wciśnij guzik MASTER, uruchom glider (dotknij ikoną dłoni przycisku z prawej) i wynoś się stąd, a żywo.

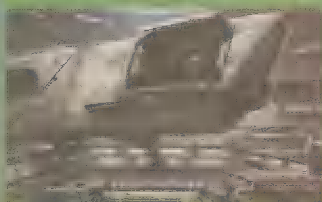
Przybywasz do stoczni, gdzie budowany jest superstatek. Wykiwanie wartownika pozostaw lacchowi. Powiadomi on służbistę, że przyprowadził do przeglądu jeden z gliderów. Obaj uciekinierzy wlatują na teren stoczni i za radą kzina, taranują trzecim gliderem bramę hangaru. Szybko i bez przeszkód dostają się na pokład statku-prototypu. Niestety, zaalarmowani strażnicy siedzą im już na karkach. Kzin pędzi uruchomić statek, pozostawiając Ci wdzięczną misję pozbycia się strażników. Głuszakiem ich! No i dobrze.

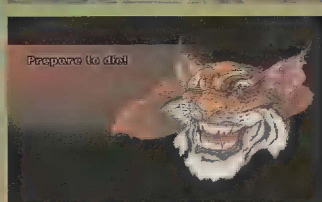
Po starcie okazuje się, że macie nadprogramowego pasażera. To kobieta, główny technolog projektu, Miranda. Jest ogromnie wkurzona i wściekła, ponieważ zorientowała się, że została (bierną wprawdzie tylko, ale i tak siedzi w guanie po uszy) współuczestniczką porwania Statku Najważniejszego W Całym Kosmosie. Postanawia nawet wam przeszkodzić. Nie czas na półśrodki - głuszakiem ją. Przy okazji startu zobaczysz rozjuszonego Shachrę, który gnany rozkazami i własną chęcią wykazania się przed dowództwem, postanawia Cię ścigać, choćby na koniec świata. Trudno, na razie mamy go z głowy. Allah jest wielki, a przyszłość w jego ręku. Musisz jakoś przekonać rozjuszoną Mirandę, że nie jesteś pospolitym opryszkiem. Pokaż jej dysk (wsuń go w szczelinę z prawej strony jej koi), który zarekwirowałeś ogłuszonemu Shachrze. Miranda zmieni opinię o wydarzeniach i postanowi wam pomóc.

Staniesz się teraz świadkiem dłuuuuugiej sekwencji animowanej (w ogóle godzi się zauważyć, że owe sekwencje są nieco przydługawe i wkurzają niekiedy rasowego gracza, który rad by coś zdziałać). Pokrótce sprawy mają się tak: kzin porzuca tytuł lacch, nadany mu przez Patriarchę i przybiera imię Szukający Zemsty (Seeker of Vegenance). Dla wygody będziemy odtąd nazywali go Mścicielem. Nadaje też statkowi nazwę Lancy Prawdy. Do-

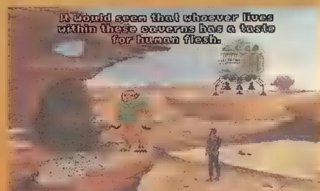


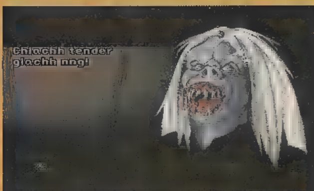






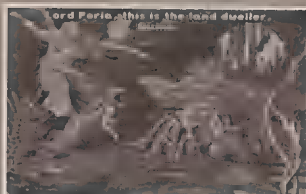


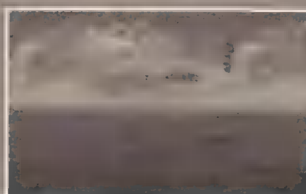












prawdy, te kocury są nieco pompatyczne! Niestety, szukanie okazji do zemsty trzeba odłożyć na później, gdyż na ekranie łączności pojawia się bowiem wizerunek Najgłębiej Ukrytego, przywódcy lalecznikόw. Lalecznik (dla krewnych Ukryty) szantażuje załogę Lancy. Grozi on, że jeśli nie zgodzą się na wykonanie dlań małej robótki, zdradzi lokalizację ich statku Shachrze i żądnym zemsty kzinom, a co dalej, to wiadomo. PLASTERKI.

Zadaniem, którego wykonania domaga się Ukryty, jest odnalezienie kilku artefaktów z Powierzchni Pierścienia. Powiadamia też Quinna, że jeśli chce znaleźć Louisa Wu, to Pierścień jest miejscem, gdzie należy zacząć. Gdy Miranda oznajmia lalecznikowi, że świat Lalecznikόw narażony jest na atak DESTROYERA, wtedy Ukryty dla dobrej miary, dokłada załodze Lancy dodatkową pracę – mają załatwić również DESTROYERA. Miranda kieruje Lancę ku Pierścieniowi. Zbliżając się do Pierścienia, załoga Lancy dostrzega na ekranie wykrywacza pola zeroczasowego (Stasis Field), kilka punktów powierzchni Pierścienia, które mogą oznaczać obecność poszukiwanych artefaktów. Pierścień jest tak stary, że na jego powierzchni można (jak w szafce Kubusia Puchatka) znaleźć różne różności. Lanca kieruje się ku lądowisku w Ścianie Pierścienia, następnie nasi bohaterowie małym promem ruszają ku miejscu, skąd dochodzi najwyraźniejszy sygnał zeropola. Wylądowawszy w pobliżu wioski prymitywnych tambylców, członkowie wyprawy postanawiają rozegrać Gambit Boga. Mściciel weźmie na siebie rolę bóstwa. Niestety, nieufne prymitywy żądają, aby dla udowodnienia swej boskości zabił składającego się z samych kłów i pazurów, dręczącego wioskę od wielu lat potwora. Mściciel chętnie podejmie się tej robótki, od dawna nie miał żadnej rozrywki, Ty zaś musisz zdobyć jakoś klucz pozwalający Ci otworzyć pole siłowe zamykające dostęp do artefaktu i przechytrzyć kapłana, który najwidoczniej postanawia wystawić na próbę i Twoją boskość.

Do dzieła. Nareszcie!

Pogadaj z wodzem – całkiem niedwuznacznie przymawia się o poczęstunek. Wróć więc na statek i wjedź windą na drugi poziom. Z podajnika żywności (po lewej stronie ekranu, kolumna z tablicą) wybierz pozycję ALE (piwo). Wróć do wioski. Wódz sam przyczłapie po napitek, oznajmi Ci też, że i on ma dla Ciebie dar dość – jak się okaże – szczególny. Wkrótce przekonasz się, że córka wodza, ma urodę niebanalną, ale i nienachalną. Gdy odzyskasz swobodę ruchów, weź linę ze słupa pośrodku pomieszczenia i wyjdź w prawo. W tym samym czasie Miranda rozmawia z wodzem, który zdążył się już nieźle zaprawić. W komnacie wodza weź drabinę i wyjdź na zewnątrz. Przystaw drabinę do ściany domku i wespnij się po niej na dach. Na dachu przywiąż linę do występu skalnego i opuść się do dymnika. Trafisz do prywatnych pomieszczeń czarownika. Na ścianie w głębi wisi skóra – naprowadź na nią ikonę oka, a dowiesz się, jaka jest właściwa sekwencja żetonów w wyłączniku pola siłowego, który dzikusy nazywają Tech. Przejdź do przodu – trafisz do komnaty drzemiącego teraz czarownika. Ze słupa po lewej, weź brakujący żeton. Wróć tą samą drogą, którą tu przybyłeś. Gdy wyjdziesz na zewnątrz, pojawi się Mściciel, który właśnie wywiązał się ze swej części zadania zabijając Wyjącego Diabła, potwora, co jadał dzikusów na śniadanie, obiad i kolację. Mściciel weźmie potwora, by wyciąć zeń parę soczystych kęsów (taka już kolej rzeczy – jadał potwór tubylców z ranka i wieczora, aż pojawił się Mściciel i wsunął potwora) Ty zaś, zajmij się Techem, który okazuje się zwykłym sekwencyjnym wyłącznikiem pola siłowego (cokolwiek by to...). Ustaw żetony we właściwej kolejności – cztery leżą obok wyłącznika, piąty świsnąłeś czarownikowi (i dobrze mu tak). Po właściwym ustawieniu kamieni, pole wyłączy się i będziesz mógł podejść do tajemniczego artefaktu. Jak się zaraz wyjaśni, jest on po prostu statkiem Obcych, zamkniętym w polu zeroczasowym (stasis). Niestety, nie masz wyłącznika pola. Zbadaj statek za pomocą swego skanera (masz go zawsze przy sobie) i wracaj do lądownika, by przenieść się do następnego miejsca, gdzie detektor stasis wykrył anomalie. W trakcie podróży pojawi się hologram lalecznika, który dość impetycznie domaga się sprawozdania z postępu poszukiwań. Za radą kzina i Mirandy decydujesz się na ukrywanie niektórych wiadomości przed podstępnym dwugłowcem. Po przybyciu na miejsce następnej misji, Mściciel postanawia wyruszyć sam – widocznie pokonanie Wyjącego Demona poprawiło jego mniemanie o sobie. Wprawdzie Miranda, która monitoruje tę misję z pokładu lądownika ostrzega, że sprawa może się skomplikować a kupka kości przy wejściu do pieczar również nie dodaje animuszu, ale kzin, ufny w mięśnie i prawo kłów, rusza do dzieła.

Wracasz na pokład lądownika, by obserwować, jak radzi sobie Mściciel. No tak... zbytnia ufność we własną krzepę zgubiła już niejednego siłacza. Widok, jaki zobaczyłeś na ekranie komunikatora, nie zachęca do włażenia w przeklęte jamy, ale musisz ratować misję i towarzysza. Przed wyruszeniem do pieczar weź – za radą Mirandy – z pomieszczenia ze skafandrami (na drugim poziomie, na prawo od windy) pakiet medyczny. Przyda się, gdy odnajdziesz Mściciela.

Wejdź do jaskini i ruszaj przed siebie. Wewnątrz zobaczysz szamocącego się w sieci nietoperzowatego stworka. Gdy spróbujesz go uwolnić, wpadniesz w przemyślną pułapkę i zostaniesz doprowadzony przed oblicze władcy Ludu Pieczar, któremu uzębienia pozazdrościłby sam Drakula Zadunajski. Z mięsożercą nie pogadasz, traktuje Cię jak pyskate danie obiadowe. Zdajesz sobie sprawę z tego, iż przyczyną wpadki Mściciela jest zapach zamieszkujących pieczary stworów, które odurzają nim oni swe ofiary. Poddani Zębulca wrzucają Cię do... no, to raczej spiżarnia, niż cela więzienna. Na podłodze leży bezwładna góra mięsa – to Mściciel, wyraźnie czymś odurzony. Potraktuj go lekami, poczuje się nieco lepiej, choć nadal nie kontaktuje. Na ziemi po prawej leży kawał ostrej skały, weź ją i wyłaź przez dziurę w sklepieniu. Teraz możesz już przecinając linę, uwolnić stworka. Aby ruszyć z grą dalej, wróć do jaskini, gdzie siedzi bezwładny kzin (po prostu wejdź na pułapkę). Jeśli będziesz usiłował się z niej wydostać jak poprzednio, pojawi się stworek, którego uwolniłeś i dostarczy Ci środek uodporniający na ukąszenia i zapach jaskiniowców. Potraktuj fiolką leku kzina – poczuje się lepiej i wstanie. Nie ma jednak ochoty na łażenie po dziurach, honor zdobycia pojemnika stasis pozostawia Quinnowi. Wyjdź z pieczary przez pułap i posłuchaj rady stworka – idź w lewo. Gdy pojawią się jaskiniowcy, przyłóż im z głuszaka. Wystarczy powalić jednego, reszta sama się wycofa, by przemyśleć sprawę. Pchnij głaz w lewym dolnym rogu ekranu – odsunie się i odsłoni otwór, przez który kzin przeciśnie się z łatwością. Mściciel jednak przypomina Ci, że powinieneś odszukać pojemnik stasis, który widziałeś w sali tronowej Zębulca. Przemów do stworka, poradzi Ci, byś pchnął ko-













lumnę z prawej. Zrób, jak radzi – i wejdź do otworu, który się objawił. W sali tronowej weź pojemnik i wracaj do kzina. Teraz już bez przeszkód obaj udajecie się na statek. Tam po krótkiej naradzie Miranda i kzin zabierają ze sobą zdobyty przez Ciebie pojemnik stasis i zajmują się zbadaniem zawartości. Przedtem jednak muszą znaleźć sposób na jego otwarcie. Możesz dowiedzieć się czegoś o otaczającym Cię świecie, jeśli skorzystasz z pokładowego komputera (konsola w głębi po lewej). Gdy nasycisz już swą ciekawość, zjedź na parter i pogadaj z kzinem – okaże się, że znaleźli sposób otwierania pojemników, a w już otwartym znaleźli moduł przełączający (cokolwiek by to...). Ponieważ miejsce gdzie zlokalizowano następny pojemnik leży pośrodku pola Słoneczników Slavera, kzin proponuje Ci, abyś pokierował lotem automatu, który ma zdobyć pojemnik. Jeśli się zgodzisz, czeka Cię niezbyt trudna zręcznościówka, jeśli nie, to Mściciel sam zdobędzie pojemnik. Okaże się zresztą, że robot został uszkodzony podczas tej misji i trzeba go rozebrać na części. Miranda otworzy pojemnik i znajdzie w nim sterownik, za pomocą którego można wytłumiać fale neuronowe, choć głównie służył do sterowania Słonecznikami. Tak czy owak, po krótkiej utarczce słownej z odgrażającym się lalecznikiem, który znów usiłował pokierować biegiem wydarzeń, lądownik osiada na brzegu morza, pod powierzchnią którego leży kolejny pojemnik. Quinn idzie na brzeg i nawiązuje kontakt z mieszkańcem podmorskich płycizn, który godzi się zostać jego przewodnikiem i doprowadzić przed oblicze swego władcy. Wróć na statek. Wjedź windą na poziom pierwszy i przejdź do kabiny z wyposażeniem (zabierałeś już z niej pakiet leków). Włóż kombinezon ciśnieniowy. Quinn wróci na plażę (aby to się stało, naciśnij guzik przy wejściu do śluzy) – gdzie skieruj go do wody. Quinn przepłynie do siedziby władcy ludzi morza, lorda Porii. Poproszony o pomoc w odzyskaniu pojemnika stasis Poria zgodzi się, poprosi jednak o odzyskanie dla niego translatora, który kiedyś dostał od Louisa Wu. Translator skradł Badacz, dziwaczny osobnik mieszkający w latającym laboratorium. Bez translatora ludzie morza nie potrafią wytłumaczyć delfinom, jak podnieść pojemnik z głębin. Quinn zgadza się na podjęcie próby odzyskania translatora. Wróć na statek i zdejmij kombinezon. Zjedź na poziom pierwszy i uruchom konsolę w głębi i po lewej. Z hangaru pod podłogą wynurzy się glider, którym Quinn poleci do siedziby Badacza. Porozmawiaj z Badaczem. Dość bezczelny z niego typ – owszem, przyznaje iż zabrał translator, nie zamierza go jednak oddać. Nie, to nie. Przyłóż mu z głuszaka. Teraz czas trochę pomyszkować. Na półce po lewej, książka nie jest wcale książką, tylko skrytką, w której znajdziesz kartkę papieru z zapisanymi na niej cyframi 2, 4, 3. Zajrzyj do rury z lewej, dostrzeżesz w niej błysk metalu. Pogrzeb dłonią i już masz jakiś klucz. Teraz weź słoik z lewej strony pulpitu, wykręć czop z beczki i napełnij słoik zielonkawą substancją. Następnie przyjrzyj się stołkowi, z którego spadł Badacz. Zakręć stołkiem dwukrotnie w prawo, czterokrotnie w lewo i ponownie trzykrotnie w prawo. Stołek odchyli się. Aaaa, skrytka. Zajrzyj do powstałego w ten sposób otworu, a znalezionym w tubie kluczem otwórz kłódkę. Weź translator i wróć do lądownika. Zejdź na plażę i podaj translator czekającemu pływakowi. Ten pomknie, by namówić delfiny do pracy, po chwili jednak wróci i powie, że płetwale natknęły się na parzące ukwiały i nie mogą podpłynąć do miejsca, gdzie leży pojemnik stasis. Przekaż mu znaleziony w domu Badacza słoik z zielonkawym płynem, uchroni on skórę delfinów przed parzydełkami złośliwych jamochłonów. Pływak wróci po raz wtóry, po to, by powiedzieć Ci, że delfiny mają kłopoty z chwyceniem pojemnika – nie mieści im się w paszczach, a nie mają dłoni. Przypomnij sobie uszkodzony próbnik. Wróć do statku. Na poziomie pierwszym podejdź do konsoli po prawej. Pogrzeb przy niej. Z hangaru w ścianie wyłoni się uszkodzony automat, który zostanie rozmontowany, dopóki nie pozostaną zeń jedynie dwa uchwyty manipulatora. Weź te uchwyty i łączące je jarzmo i wracaj do pływaka na plażę. Podaj całość pływakowi i teraz wróci on już z pojemnikiem. Weź pojemnik z jego rąk i wracaj do statku. Tam po krótkim omówieniu postępu prac, pojawi się hologram lalacznika. Ukryty traci już cierpliwość (załoga statku też) i ponagla do zakończenia poszukiwań. Członkowie załogi rżną jednak głupa i tłumaczą cierpliwie, że mają trudności z opracowaniem znalezisk. To oczywiście nieprawda. Miranda otworzyła pojemniki. Pierwszy znaleziony wśród słoneczników – zawierający coś, w rodzaju zdalnego wyłącznika pola stasis i drugi, wydobyty przez delfiny z wody – ten jest pusty, ale i taki może się przydać. Quinn zabiera oba pojemniki i wespół z kzinem ruszają do następnego zadanka.

Po wylądowaniu nad brzegiem jeziora sytuacja nieco się komplikuje. Okazuje się, że tym zakątkiem Pierścienia rządzą kziny – ludzie zaś są ich niewolnikami. Patriarcha, który włada w pobliskim zamku jest znienawidzony nawet przez kziny – niestety, te, które chcą mu rzucić wyzwanie, dziwnie łagodnie z tego rezygnują. Zachodzi podejrzenie, że używa on jakiegoś urządzenia telepatycznego, nazywanego Srebrną Koroną. Mściciel powraca na statek, Quinn zaś musi – posługując się przebiegłością i sprytem – dostać się do pałacu i odzyskać Srebrną Koronę. Na początek pogadaj z tubylcem i weź podrzuconą Ci przez niego odzież – w stroju niewolnika łatwiej będziesz mógł poruszać się po zamku. Ruszaj w prawo. Przejdź do wznoszącej się na wzgórzu budowli. Przedstaw się wartownikom i wejdź za nimi do środka. Strażnik zawiedzie Cię do nadzorcy niewolników, ten zaś wyśle Cię do jadalni, byś usługiwał Patriarsze. Zanim wyjdziesz, weź z posadzki odrobinę sitowia. Przejdź do hali głównej, idź w prawo i do góry. W następnej hali idąc w prawo i w dół, trafisz do jadalni władcy. Poczekaj chwilę, aż z dzbanem wina pojawi się przywołany przez Patriarchę niewolnik, który poniesie fatalne skutki swej niezręczności. Podnieś ze stołu poplamioną tunikę Patriarchy – zostaniesz wysłany, by ją wymienić na suchą – idź w prawo i do góry. Przed komnatami Patriarchy pokaż wartownikowi tunikę, a ten wpuści Cię do środka. Przejdź przez sypialnię i wejdź do łazienki. Przy ścianie po prawej wisi zbroja, łuk i strzały. Jedna ze strzał jest nieco przesunięta w bok, czemuż nie miałbyś jej poprawić? No, proszę, tajny schowek. Weź oba leżące w nim miecze i wróć do sypialni. Prosty miecz przystaw do wgłębień w podstawie kolumny z prawej – otworzy się kolejna skrytka. Znajdziesz w niej pojemnik. Quinn otworzy go i weźmie srebrną koronę. Czas zmykać. Połóż na łożu przyniesione z kuchni sitowie. Weź świecę z lichtarza i podpal łoże – następnie szybko zmykaj na zewnątrz. Zaalarmowany dymem strażnik wskoczy do sypialni Patriarchy, Ty zaś pobiegnij na balkon i wezwij Mściciela za pomocą swego translatora. Obaj z kzinem szybko wracacie na statek.

Na statku po krótkiej dyskusji z pozostałymi członkami załogi postanawiacie wespół wró-







cić do Plemienia Kanionu, by zbadać zamknięty w polu stasis gwiazdolot Obcych. Lalecznika, który zjawia się na tej naradzie, zbywacie oświadczeniem, że prace nad zbadaniem zawartości pojemników są w toku i że przyniosły już częściowe rezultaty. Szybko też odlatujecie do siedziby Plemienia Kanionu. Krajowcy witają was jak starych przyjaciół i prowadzą do Srebrnego Jaja. Wyłącz pole stasis za pomocą urządzenia, wydobytego z jednego pojemnika. Podejdź do statku i dotknij dłonią pokrywy z lewej – odsłoni się tablica, na której będziesz musiał ułożyć sześć płytek. Płytki tworzą rysunek, który – jakkolwiek dziwaczny – pomaga zrozumieć kolejność układu. Po ułożeniu płytek otworzy się luk statku; wychyli się z niego Obcy, który dziwacznie coś bełkocąc usiłuje zwrócić Twą uwagę na generator antymaterii: jest on wyraźnie uszkodzony i za chwilę eksploduje, jak plantator bawełny w Alabamie, który podczas sezonu złapał w polu Murzyna na czytaniu „CHATY WUJA TOMA". Przede wszystkim wyciągnij obcego ze statku. Aby zrozumieć o co mu chodzi, załóż mu na obcy łeb koronę Patriarchy, tę, która potęgowała wrodzone zdolności telepatyczne. Teraz usłyszysz Obcego wyraźnie – poda on Ci klucz magnetyczny, którym możesz otworzyć panel z generatorem. Otwórz więc go, a zbuntowaną i grożącą wybuchem antymaterię potraktuj pustym pojemnikiem stasis – pole zeroczasowe powstrzyma nawet i wybuch entuzjazmu wyborczego, a cóż dopiero eksplozję anihilacji. Teraz już bez obaw usuń generator. Weź jeszcze dwie płytki, do których dostęp aż do tej chwili blokowały przewody pod napięciem. Odejdź od statku. Jeśli zechcesz porozmawiać z obcym, przekonasz się, że nadużywa on Twej dobrej woli i za pomocą telepatora usiłuje zmusić was do uległości. Potraktuj go znalezionym w polu słoneczników Slavera neutralizatorem fal mózgowych. Po krótkiej dyskusji postanawiacie umieścić niecnotę ponownie na statku, statek zaś zamknąć w stasis. Tak też się staje. Najwyższy czas zająć się DESTROYEREM i problemem zagłady, grożącej lalecznikom. Quinn postanawia załatwić rzecz elegancko i sprawnie. Jeśli uszkodzony generator antymaterii, umieszczony w pojemniku stasis, podrzuci się na DESTROYERA, a następnie zdalnie wyłączy pole, eksplozja powinna definitywnie rozwiązać wszystkie problemy. Trzeba tylko obmyśleć sposób zbliżenia się do wrogiego statku i uniknięcia samemu skutków wybuchu. Ale Quinn i na to ma pomysł...

Gdy lądownik z Quinnem poleci w stronę DESTROYERA i na krótko odzyskasz swobodę poruszeń w grze, wybierz w INVENTORY jedną z płytek, które znalazłeś w statku Obcych (drugą Quinn pozostawił na Lancy) i kliknij nią na lądowniku. Tajemnicze urządzenie okazało się teleporterem, dzięki któremu Quinn w porę umknął z pokładu lądownika.

ŁUBUDUDUP!!!

Dzielna trójka postanawia też pokazać lalecznikom gest, który w całym Kosmosie znany jest jako Zniewaga Ostateczna (NADGASTREK PRAWEJ RĘKI UMIESZCZAMY NA WEWNĘTRZNEJ STRONIE ŁOKCIA LEWEJ, LEWA RĘKA ZAŚ WZLATUJE DO GÓRY) i wracać do Pierścienia, by poszukać Louisa Wu.

■ Patryk Sawicki



Jane Jensen, współautorka największych przebojów Sierry, tym razem postanowiła stworzyć swój własny cykl gier przygodowych. Ich bohaterem jest Gabriel Knight – młody, szalenie przystojny księgarz z Nowego Orleanu. Co więcej, zdaje on sobie doskonale sprawę ze swej atrakcyjności, więc bez skrupułów wykorzystuje to w kontaktach z kobietami. Planowany cykl nie ma jednak mieć charakteru frywolno–dowcipnego (jak np. „Larry"), a wręcz odwrotnie! Ambicją autorki jest stworzenie współczesnej wersji mrocznych, neo–gotyckich opowieści z dreszczykiem. Na razie, z planowanego cyklu „GABRIEL KNIGHT" ukazał się pierwszy program o wymownym podtytule „SINS OF THE FATHERS" czyli „Grzechy ojców". Gabriel po raz pierwszy styka się tu z mroczną historią swego rodu i dowiaduje się o istnieniu czegoś w rodzaju klątwy. Jak się bowiem okazuje, od ponad dwustu lat wszyscy mężczyźni w jego rodzinie schodzą ze świata w stosunkowo młodym wieku. Poza tym Gabriela dręczą od pewnego czasu koszmarne sny związane z rytuałami kultu Voo Doo, więc siłą rzeczy zaczyna się on coraz mocniej interesować tym kultem, a szczególnie sprawą składania ofiar z ludzi...

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" tj. 2/94, zamieściliśmy pierwszą część rozwiązania tej pasjonującej gry. Teraz kontynuujemy naszą opowieść. Właśnie budzi się nowy dzień. Co przyniesie?



DZIEŃ 4

Dzisiejszego poranka, jest inaczej niż wczoraj. Grace nie odezwała się do Ciebie ani słowem. Czyżby była obrażona po nocnej wizycie Malii? Nie, to chyba niemożliwe... Dodatkowo za oknem spostrzegasz dziwacznego typka, który z olbrzymim skupieniem obserwuje wnętrze sklepu, nie spuszczając Cię z oczu nawet na moment. Ignorując zarówno naburmuszoną Grace, jak również podglądacza, przeczytaj gazetę. Informacje w niej zawarte wprawiają Cię w osłupienie. Policja oficjalnie zamknęła sprawę rytualnych morderstw, podając jakieś głupie i wykrętne tłumaczenie. Spytaj Grace o tajemniczą siedzibę wyznawców kultu (Voodoo Hounfour) i poproś, aby dowiedziała się czegoś o odtworzonym symbolu (Request search, „I have a pattern..."). Pojedź do baru (Napolean House) odwiedzić Sama. Sam wciąż przeżywający wczorajszą euforię, niemalże ze śpiewem na ustach daje Ci bransoletę wykonaną na podstawie dostarczonego mu odcisku. Udaj się teraz na posterunek (Police Station). Od razu spytaj Moseleya, co właściwie ma znaczyć informacja w gazecie (Case Status) i spróbuj przekonać go, by doprowadził do wznowienia dochodzenia (Reopen Case). Moseley po namyśle zgadza się, ale stawia pewien warunek – musisz udowodnić mu, że w mieście faktycznie istnieje kult Voo Doo. Pojedź teraz na plac Jacksona (Jackson Square). Spotykasz tam swego znajomego z posterunku – niejakiego Crasha. Jednakże każda próba podejścia do niego kończy się niepowodzeniem. Wyraźnie spłoszony ucieka od Ciebie. Podczas tej „gonitwy" dotrzesz w pobliże kramiku wróżki. Obecna jest również sama właścicielka. Zagadnij ją. Wróżka gwałtownie odwróci się od Ciebie i wysyczy „trzymaj się z dala od Malii!" i ponownie ucieknie. Nieco oszołomiony zachowaniem kobiety, udaj się na taras widokowy nad placem (Jackson Square Overlook) i poprzez jedną z lornetek (tą najbardziej po lewej) podejrzyj co poczyna Crash. Zobaczysz, jak podejdzie do człowieka siedzącego pod pomnikiem i walącego dzień w dzień w wielki afrykański bęben, zamieni z nim słówko i wejdzie do kościoła. Ty, naturalnie, idź tam za nim (St. Louis Cathedral). Usiądź w ławce za Crashem i rozpocznij rozmowę. Crash okaże się jednak wyjątkowo niechętny zarówno Twojej osobie, jak i wszelkiej dyskusji. Pokaż mu wężową bransoletę wykonaną przez Sama. Dopiero teraz zgodzi się odpowiedzieć na kilka pytań. Na początek spytaj się go o perkusistę (Drummer). Następnie wykorzystując, nieco wymuszoną, przychylność informatora, pytaj o: Voodoo, morderców, węże, wigilię św. Jana, zwierzęce maski i o tajną kwaterę wyznawców (Voodoo, Voodoo Murders, Snakes, St. John's Eve, Animal Masks, Voodoo Hounfour). W momencie kiedy Crash będzie







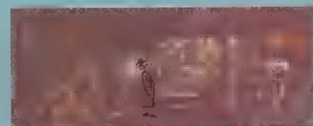
mówił o lokalizacji kwatery, nagle zacznie bełkotać coś bez sensu o zwierzęcych oczach. Po chwili jego bełkot zmieni się w charczenie, a następnie dosięgnie go śmierć. Przyjrzyj mu się i podwiń koszulkę. Zauważysz na klatce piersiowej tatuaż węża. Przerysuj go do szkicownika. Ponieważ po pierwsze ściemnia się, a po drugie nie chcesz zostać przez kogoś przyłapany w tym, dość kłopotliwym towarzystwie, pospiesznie opuść kościół i udaj się do domu.

DZIEŃ 5

Dzisiaj Grace zachowuje się, delikatnie mówiąc, zaskakująco. Nie zwraca najmniejszej uwagi, na to że noc spędziłeś poza domem natomiast prezentuje dziwną troskę o Ciebie i Twoje samopoczucie. Po chwili jednak wychodzi na jaw, iż spowodowała to treść pamiętnika, który rano nadszedł. Grace ponadto dowiedziała się jeszcze, że symbol identyczny z Twoim, znajdowano przy zwłokach zamordowanych ponad wiek temu! W tym momencie zadzwoni telefon. Uprzedzając sekretarkę, pierwszy chwytasz za słuchawkę. To telefonuje profesor z uniwersytetu. Niesamowicie podekscytowany, trochę mętnie wykrzykuje imiona bogów wyobrażonych w symbolu. Mówi także o buncie niewolników w 1791, kiedy to taki symbol po raz pierwszy się pojawił. Obiecujesz wpaść do niego i kończysz rozmowę. Jak zwykle przeczytaj teraz gazetę i poproś Grace by zdobyła dla Ciebie jakieś informacje o przekazywaniu sygnałów za pomocą bębnów (Request Search, „See what you can find..."). Przeczytaj pamiętnik jaki przysłał Ci Wolfgang, brat Twego ojca. Poznasz fascynującą historię o jednym z Twoich przodków – Gunterze łowcy czarownic, który przybył do Charleston w celu rozwiązania serii zagadkowych, rytualnych morderstw. Jak poznał tam Tetelo, piękną niewolnicę i zakochał się w niej z wzajemnością. Jak później zastawił na morderców pułapkę. Ostatecznie okazało się, że wiedźma którą miał zgładzić, to była Tetelo. Gunter sprzeniewierzył się wówczas swemu powołaniu, uwolnił ją i dokonał wspólnie z nią wielu okrutnych zbrodni. Za to na niego i wszystkich jego następców spadła klątwa, a



Tetelo zabrała talizman dający swemu posiadaczowi ogromną moc. Tyle mówi pamiętnik. Wyjdź na zewnątrz i udaj się prosto na uniwersytet (Tulane University). W gabinecie profesora z przerażeniem odkrywasz kolejne zwłoki – tym razem jest to ciało profesora. Coś w grymasie zastygłym na jego twarzy przypomina Ci śmierć Casha i najprawdopodobniej nie jest to przypadek. Zabierz z biurka kartkę z notatkami profesora i rysunkiem symbolu. Teraz szybko stąd znikaj. Pojedź na cmentarz (St. Louis Cemetery #1). Przerysuj do szkicownika nową wiadomość widniejącą na grobie. Następnie, za pomocą poprzedniej wiadomości, przetłumacz ją i przeczytaj. Ciekawe. Wynika z niej, że ktoś prosi „DJ" aby pilnował „GK"– może Gabriela Knighta? Obejrzyj jeszcze dokładnie notatkę znalezioną na biurku profesora i pojedź do muzeum (Historical Voodoo Museum). Zaraz po wejściu do środka zaskakują Cię ciemności panujące wewnątrz. Po chwili przestajesz się jednak tym interesować, gdyż skądś z góry spada na Ciebie olbrzymi wąż z zupełnie niedwuznacznym zamiarem uduszenia Cię na śmierć. Błyskawicznie przypominając sobie co wyczytałeś w książce, a także wcześniejszą reakcję węża, włącz wentylator. W tym celu naciśnij przełącznik. Zgodnie z oczekiwaniami gad odpełźnie gdzieś w kąt. W tym czasie do mu-



GABRIEL KNIGHT

Sins of the Fathers

zeum wpadnie dr John. Zbeszta Cię za takie potraktowanie swojego pupilka i wyprosi za drzwi. Nieco obrażony wrócisz do domu (St. George's Book Shop). Grace swym sokolim wzrokiem wypatrzy na Twej twarzy coś zielonego, zdejmie to i wrzuci do popielniczki. Obejrzyj to za pomocą lupy. Okaże się, że jest to łuska węża – z pewnością tego z którym walczyłeś w muzeum. Wyjmij łuskę z popielniczki i obejrzyj ponownie pod lupą. Łuska jest dokładnie taka sama, jak ta znaleziona przy zwłokach znad jeziora. Mając przy sobie takie interesujące dowody udaj się do Moseleya. Pokaż detektywowi łuski węża, kartkę znalezioną u profesora, kartkę ze zrekonstruowanym symbolem, wężową bransoletę i kopię tatuażu. Powiedz mu o śmierci Crasha (Crash's Death) i profesora (Hartridge's Death). Na koniec pokaż wycinek ze starej gazety opisujący podobną serię morderstw do tej, jaka ma miejsce obecnie. W obliczu takich faktów Moseley przyrzeka zrobić wszystko, co w jego mocy, by doprowadzić do wznowienia śledztwa. Możesz teraz spokojnie wrócić do domu, na zasłużony odpoczynek.

DZIEŃ 6

Ze snu wyrywa Cię przeraźliwy krzyk Grace. Jeszcze zaspany wbiegasz do sklepu, a tam... na środku podłogi wyrysowany symbol, a na nim położony okrwawiony, odarty ze skóry kurczak, wciąż jeszcze żywy. Powściągając obrzydzenie, usuwasz to szybko sprzed oczu zszokowanej Grace. Trochę później, nieco spokojniejsza, Grace wręcza Ci książkę na temat porozumiewania się z pomocą bębnów. W pewnym momencie zauważasz, jak ktoś przechodzi pod drzwiami i wrzuca do środka list. Podnieś go i otwórz kopertę. W środku znajdujesz kluczyk i kartkę od Moseleya. Przeczytaj ją. Detektyw powiadamia Cię, że sprawa którą rozwiązujecie obejmuje bardzo wysokie i szacowne osoby w mieście. Doszło nawet do tego, że proponowano mu by wziął sobie urlop. Przesyła Ci również klucz od swego gabinetu. Przeczytaj gazetę. Pojedź na posterunek. Oficera siedzącego przy wejściu spytaj o Moseleya (Detective Moseley), by ze zdumieniem się dowiedzieć, że nie pracuje tu osoba o takim nazwisku! Próba wejścia do jego gabinetu także kończy się niepowodzeniem. Udaj się więc na plac Jacksona. Za pomocą książki od Grace przetłumacz sobie (koniecznie) co wystukuje na bębnie człowiek siedzący pod pomnikiem. Wyniknie z tego, że



wyznawcy kultu spotkają się dziś wieczorem na bagnach. Porozmawiaj też ze sprzedawcą obwarzanków i przekonaj go, by wrócił na swoje stare miejsce urzędowania – przed posterunek („Say, haven't I seen...", „You say you used to...", „Why don't you...", „I definitely think you..."). Pojedź tam za nim. Poczekaj na moment, kiedy tłusty policjant nie mogąc opanować swego łakomstwa wybiegnie przed komisariat i kupi sobie kilka obwarzanków. Teraz na moment wyjdź z budynku i wróć po chwili do środka. Policjant zadowolony i najedzony po dziurki w nosie, zacznie przysypiać przy swoim biurku, czego nie omieszkaj wykorzystać do cichutkiego podkradnięcia się pod drzwi gabinetu Moseleya. Otwórz je otrzymanym wcześniej kluczykiem i wśliźnij się do środka. Z szuflady biurka wyjmij urządzenie do śledzenia. Udaj się do muzeum. Wypytaj się dr. Johna o boga Damballaha (Damballah). Pokaż mu dodatkowo rysunek z tatuażem, a do małej trumienki leżącej przy wejściu ukradkiem włóż jedną z „pluskiew". Wyjdź z muzeum i pojedź na cmentarz. Poczekaj, aż sprzątacz przejdzie gdzie indziej i napisz cegłą na grobie własną informację. Po angielsku będzie ona brzmieć tak: „DJCONCLAVETONIGHTBRINGSEKEYMADOULE". Napiszesz ją wykorzystując symbole wraz z tłumaczeniem z poprzednich wiadomości. Wróć do domu. Daj Grace kartkę z kopią tatuażu i przekonaj ją, by Ci go wymalowała na klatce piersiowej („I'm going to a party...", „Well, if you're jealous..."). Grace znowu obrazi się na Ciebie, ale przynajmniej będziesz miał tatuaż – znak rozpoznawczy wyznawców kultu Voodoo. Możesz już pojechać na bagna (Bayou St. John). Kieruj się teraz wskazaniami urządzenia śledzącego, aż dojdziesz na miejsce spotkania. Tam nałóż na siebie krokodylą maskę i śmiało wmieszaj się między „gości". Odpowiedz jeszcze tylko na pytania (Damballah, Ogoun Badagris), a rytuał rozpocznie się. W pamięci pozostają Ci jedynie oderwane wrażenia: taniec, ogień, tańcząca Malia, ucieczka, wreszcie utrata przytomności....



DZIEŃ 7

Jeszcze przez sen czujesz, jak ktoś krzyczy na Ciebie i szarpie Cię, zniecierpliwiony otwierasz w końcu oczy. Spostrzegasz pochyloną nad sobą Grace. Opowiada Ci co się stało poprzedniego wieczoru, dzięki czemu przypominasz sobie powoli wszystko: Malię odprawiającą rytuał i opętaną pod koniec przez ducha Tetelo, ucieczka przed zemstą wiedźmy, ratunek który nadszedł od Grace. Przychylając się do propozycji swej sekretarki zadzwoń do wujka w Niemczech (4909–324–3333). Przede wszystkim wypytaj Wolfganga o Tetelo (Tetelo) i talizman (Talisman). Spytaj się gdzie znajdują się doczesne szczątki Tetelo (Tetelo's Remains) i o jej afrykańskie pochodzenie (African Homeland). Wujek postanawia poszukać informacji jeszcze raz w swojej bibliotece, a Tobie każe sprawdzić, czy przypadkiem szczątki Tetelo nie zostały przewiezione do Nowego Orleanu. Na tym kończy rozmowę. Przejdź do sklepu, przeczytaj gazetę. Pojedź na cmentarz. Idź w najodleglejszą jego część. Zauważasz tam, że otwarta jest klapka do tej pory zasłaniająca przycisk otwierający drzwi do krypty. Naciśnij go i wejdź do środka. Wchodząc słyszysz brzęk tłuczonego szkła i momentalnie zapadają egipskie ciemności. Poświeć sobie latarką i otwórz środkową szufladę. W środku znajdujesz zwłoki Moseley'a, z wrażenia latarka wyślizguje Ci się z rąk, odczuwasz dość bolesne uderzenie w głowę, krótko mówiąc urywa Ci się film. Budzisz

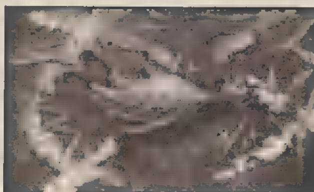


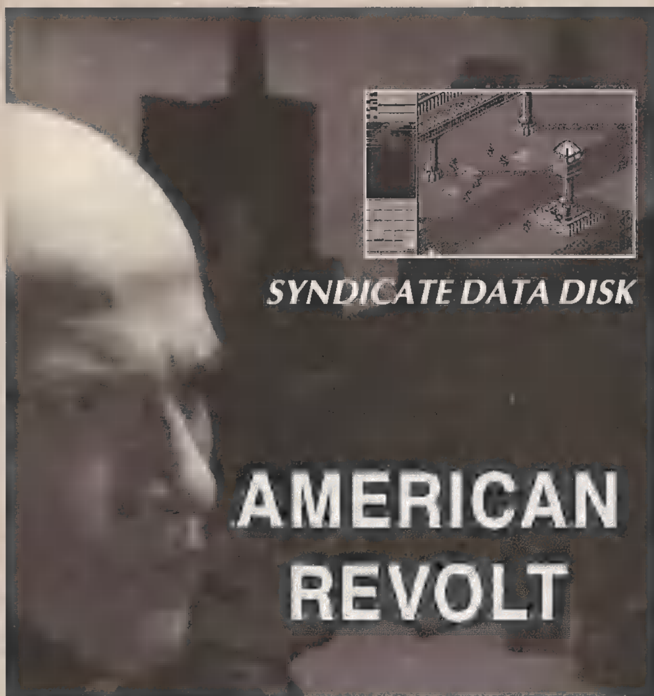
się trochę później i oczywiście, od razu zaglądasz ponownie do szuflady. Moseleya tam już nie znajdujesz. Pozostał po nim jeno portfel. Zabierz go i wyjdź na świeże powietrze. Otwórz portfel i wyjmij z niego kartę kredytową. Wróć do domu. Grace powiadamia Cię, że dzwonił Twój wujek i prosił by przekazać Ci, że znalazł to czego szukał i abyś przyleciał do niego do Niemiec. Samemu doskonale przeczuwając, iż Nowy Orlean nie jest teraz dla ciebie bezpieczny, zwłaszcza po śmierci Moseleya, postanawiasz skorzystać z zaproszenia Wolfganga. Idź na zaplecze i zadzwoń do biura turystycznego (585–1130). Zamów lot do Rittersbergu w Niemczech („How much for a trip...", „Charge it to my..."). Niezwłocznie udaj się na lotnisko (New Orleans International Airport). Po niezbyt długiej podróży docierasz do zamku, należącego do Twoich przodków, a teraz także i do Ciebie. Jedyną przykrą wiadomością jest to, że Wolfgang gdzieś pojechał i nie wiadomo kiedy wróci. Nie wiedząc co dalej począć postanawiasz, zgodnie z sugestią służącej Gerdy, rozgościć się. Na początek ze ściany w halu zabierz sztylet. Wejdź do małej kaplicy (na prawo). Przyjrzyj się wspaniałemu witrażowi, przedstawiającemu św. Jerzego walczącego ze smokiem, a także sześciu gobelinom wiszącym po bokach ołtarza. Wyjdź i spytaj się Gerdy o te gobeliny (Chapel Panels), o słówko schattenjager (Schattenjager), ceremonię inicjacji (Initiation Ceremony). Dowiesz się, że aby stać się, tak jak wszyscy Twoi przodkowie, Schattenjager czyli Łowcą Cienia musisz przejść przez ceremonię inicjacji. Pewną wskazówką jak powinna się ona odbywać są gobeliny w kaplicy. Wróć tam i obejrzyj je wszystkie ponownie. Udaj się teraz do sypialni dziadka (na prawo, po schodach). Z szafki zabierz nożyczki i nocnik, a z przeszklonej gabloty, pergamin. Otwórz okno i wypełnij pierwszy rytuał – umyj ręce w śniegu. Zgodnie z drugim rytuałem, obetnij sobie nożyczkami kosmyk włosów. Teraz ponownie pójdź do kaplicy, po drodze podbierz Gerdzie solniczkę. Połóż na ołtarzu nocnik (niezbyt to przystoi, ale nic lepszego nie masz pod ręką) i nasyp do środka soli. To był trzeci rytuał. Następnie czwarty – zatnij się nożem i upuść kroplę krwi do nocnika. Piąty – uklęknij, módl się i ostatecznie przeczytaj pergamin z sypialni. Ponieważ jednak nic się nie dzieje: żadnych fanfar czy błysków, wyczerpany męczącym dniem udajesz się na spoczynek.

Dokończenie tej fascynującej przygody już w następnym wydaniu „Gier Komputerowych".

Gra „Gabriel Knight" funkcjonuje jak dotąd jedynie w wersji na komputery PC.

■ **Patrycja**





I tak oto firma Bullfrog, rozochocona wielkim sukcesem „Syndicate", zrobiła niespodziankę wszystkim miłośnikom tej gry – dysk z nowymi misjami! Niestety, są one znacznie trudniejsze od tych oryginalnych, ale od czego mamy „Gry Komputerowe"? Poniżej podajemy szczegółowy opis ukończenia pierwszych sześciu. Najpierw jednak kilka porad:

1. Powszechnie używaną bronią staje się Mini Gun. Mają ją wszyscy wrodzy agenci i policjanci. Nie idzie Ci to na rękę. W starciach z większymi oddziałami wroga bardzo przydatny będzie Gauss Gun – przenośna wyrzutnia rakiet. Jest to sprzęt dosyć drogi, lecz bardzo skuteczny.

2. W przypadku dużej liczby przeciwników, włącz Energy Shield i tak się poruszaj, aby przeciwnicy nawzajem do siebie strzelali – uda Ci się to, jeśli będziesz biegł i zostawiał kolejnych wrogów pod obstrzałem innych.

3. Z technicznych nowości pojawia się Clone Shield – osłona holograficzna, dzięki której możesz zmienić się w cywila. Mamy też Air Raid Con – wzywane na Twe życzenie bombowce. Nie są bardzo drogie, a ich skuteczność jest ogromna. Na mapie zaznaczone są jako trójkąty.

4. Podczas jazdy jakimkolwiek pojazdem, rozglądaj się wokół w poszukiwaniu obcych agentów. Jeżeli tylko ich zobaczysz, natychmiast wysiadaj i likwiduj wroga. W przeciwnym wypadku po prostu zapalisz się razem z płonącym pojazdem. Musisz wiedzieć, iż (w przeciwieństwie do poprzednich misji) wrodzy agenci atakują Cię nawet wtedy, gdy nie masz wyciągniętej broni.

5. W wielu misjach, natychmiast po starcie, ktoś na Ciebie napadnie. Zważ ten fakt i zaopatrz się wcześniej w Energy Shield.

6. Tym razem policjanci są około 3 razy odporniejsi niż kiedyś.

7. Zmiana podkładu dźwiękowego na ostrzejszy i szybszy zwiastuje rychłe przybycie wroga.

Aby uniknąć nieporozumień dotyczących nazw kierunków występujących w grze, spójrzcie na poniższy rysunek, a wszystko stanie się jasne... Jeżeli wszystko pójdzie OK, to już w następnym numerze zamieścimy opis ukończenia kolejnych misji. Trzymajcie się! Aha, na koniec jeszcze jedna uwaga. Otóż poniższy opis został opracowany w oparciu o wersję na PC–ta. Nie słyszałem, żeby dotarła już do nas amigowska wersja tej gierki

MISJE 1. ALASKA – protekcja

Koniecznie zakup co najmniej jeden egzemplarz przenośnej wyrzutni rakiet Gauss Gun agentowi nr 4 (jeśli finanse Ci pozwolą – dwa lub nawet trzy). Jak najszybciej agentem nr 4 (stoi na dachu budynku) udaj się w prawo, aż do końca. Stań przy barierce. Zobaczysz stojące na dole pojazdy. W jednym z nich znajduje się człowiek, który musi bezpiecznie dostać się do miasta. Gauss Gun'em zniszcz nadjeżdżający z prawej strony wóz pancerny. Zlikwiduj też jego załogę i nadbiegających z prawej strony agentów – nie pozwól, by choć na moment wyciągnęli spluwy. Następnie uaktywnij wszystkich agentów i wykończ pozostałych wrogów (krzątają się tu i tam – poszukaj trochę). Teraz agentem nr 4 wróć na dach budynku i podejdź do barierki znajdującej się dokładnie nad bramą. Przygotuj Gauss Gun'a i zniszcz nim stojącą na dolę straż pożarną. Pojazd z ważnym gościem ruszy, a gdy dotrze do wyznaczonego punktu, Twoja misja zakończy się sukcesem.

2. NORTHWEST TERRITORIES – zamach

Od razu na początku włącz system gotowości. Będziesz ostro atakowany. Udaj się w stronę punktu dającego sygnały – tego gościa masz usunąć. Uważaj, gdyż przez cały czas trwania misji będziesz spotykał groźne oddziały wrogich agentów. Na oddział tarasujących drogę żołnierzy może przydać się Gauss Gun.

3. NORTHEAST TERRITORIES – protekcja

Zakup Gauss Gun. Zaraz na początku jednym z agentów wsiądź do karetki i zablokuj drogę pojazdowi stojącemu na poboczu (nie wyjeżdżaj przez bramę). Wysiądź szybko i zniszcz nadjeżdżający wóz pancerny. Podobnie potraktuj jego załogę. Gość stojący pod ścianą wsiądzie do wozu na poboczu. Teraz podejdź do bramy i poczekaj na wrogich agentów. Gdy się pojawią, załatw ich (ok. 3 oddziały). Uaktywnij wszystkich agentów i wsiądź do karetki. Kieruj się w lewo (miej oko na jadący za Tobą samochód), zaraz za skrzyżowaniem wysiądź i włącz system gotowości. Uważaj na gliny. Udaj się w lewo, na najbliższym skrzyżowaniu skręć na dół. Rozwal grupę wrogich agentów. Kiedy już to zrobisz, wejdź do budynku obok którego stali i jeśli coś zostało, to powystrzelaj (kilku delikwentów może beztrosko spacerować po drugim piętrze tegoż budynku; usuń ich Gauss Gunem, pomoże Ci mapa w lewym dolnym rogu ekranu). Po wszystkim wróć do swej karetki i rozwal ją. W ten sposób ochraniana przez Ciebie osoba bezpiecznie dostanie się do budynku, który przed chwilą obstawiali agenci.

4. GREENLAND – sfotografowanie

Na początek rozwal żołnierzy stojących na dwóch wieżach. Ulicą będzie przejeżdżał samochód – pożycz go sobie (wystarczy jedna seria z Mini Gun'a). Jeszcze nie wsiadaj, tylko podejdź do bramy i pozabijaj stojących po drugiej stronie żołnierzy. Po masakrze wjedź (przez 2 bramy) do miasta, szybko wysiądź i udaj się w stronę punktu dającego sygnały. Jest to karetka, w której znajdują się ważne dokumenty – musisz je przechwycić. Zlikwiduj żołnierzy ochraniających karetkę, wsiądź do niej i zaraz potem wysiądź. Teraz szybko wyjedź czymkolwiek z miasta.

5. NEW FOUNLAND – werbunek

Jednemu z agentów kup Persuadertron i Gauss Gun. Od razu po rozpoczęciu misji napadnie na Ciebie oddział wroga. Po odparciu ataku podążaj w stronę punktu dającego sygnały. Pilnuj się, po drodze będziesz ostro atakowany przez wrogich agentów. Twój cel jest dobrze strzeżony w otoczonym budynku. Wrodzy agenci nie odstępują go nawet na krok, a Ty nie możesz usunąć ich bezpośrednio – ryzyko przypadkowego trafienia tego człowieka jest zbyt duże. Podejdź więc pod drzwi budynku (uważaj żeby się nie otworzyły, a jednocześnie nie podchodź za blisko ściany). Wróg siedzący w środku wyczuje Twoją obecność i podejdzie pod ścianę (od wewnątrz) – rąbnij w nią Gauss Gun'em. Użyj teraz Persuadertron i razem z nowym „nabytkiem" umykaj czym prędzej na miejsce startu. Miej się przy tym na baczności, gdyż koledzy spalonych przed chwilą wrogów będą chcieli ich pomścić.

c.d.n.

■ Sandey

JAK GRAĆ

IBM PC ⭑ IBM PC

Kontynuując wspaniałą przygodę dzielnego Goblina, opisywanie której zaczęliśmy w numerze 1/94 „Gier Komputerowych" dotarliśmy już... daleko – a może jeszcze dalej?

W wyniku swych poprzednich działań trafiasz do małego, portowego miasteczka. Trapi Cię jednak pech. W okolicy nie ma ani jednego latającego statku, który mógłby Cię zawieźć na wyspę Foliandrę – cel Twojej reporterskiej wyprawy. Na dodatek jakiś bliżej nieznany osobnik porywa twego kumpla Chumpa. Ostatecznie jednak Gobliny radziły sobie w o wiele gorszych sytuacjach. Pora zakasać rękawy i do roboty! Wejdź do pomieszczenia, do którego został wciągnięty Chump. Urzędnikowi daj list otrzymany wcześniej od



kapitana. Ponieważ urzędas nie zwróci na niego żadnej uwagi, spróbuj innego podejścia: najpierw podaj mu monetę, a dopiero potem list. Urzędnik łapówkę przyjmie, ale list przerobi na zgrabną kulkę i wyrzuci. Okaże się wówczas, iż nawet nieuczciwość przynosi czasem dobre efekty – kulka spadnie na szczura i strąci go z półki. Dzięki temu będziesz mógł zabrać jajo węża boa – boa i kluczyk (rys. II, 1). Kluczykiem otwórz lampę z księżycową poświatą (rys. II, 2). Pod wpływem jej światła, Goblin przekształci się w najprawdziwszego Wilkołaka. Urzędniku drżyj! Korzystając ze swej olbrzymiej siły wykonaj rzut szafą (rys. II, 3) na środek lokalu, a następnie skocz na nią z półki (rys. II, 4). W ten sposób, nieco niekonwencjonalnie, otworzyłeś sobie tę szafę. Ze środka wyjmij młot i natychmiast zużytkuj go na wybicie dziury w kolejnej szafie (rys. II, 5). We wnętrzu znajdziesz wabik na ptaki. Następnie za pomocą młota wytłumacz urzędasowi, iż nieuczciwość nie popłaca, i odbierz swoją monetę. Z podłogi podnieś leżący opodal makaron (rys. II, 6), a z gara na parapecie (rys. II, 7) wypuść Chumpa, który zobaczywszy „CO" go uwolniło, nie okazując należytej wdzięczności, ucieknie w siną dal. Pal go licho. Poskacz na kanapie (rys. II, 8), a gdy sprężyna wylezie na zewnątrz, skocz na nią. Odbije Cię na półkę. Używając młota, odłam od trofeum róg (rys. II, 9). Podnieś go potem z podłogi i wyjdź na zewnątrz. Parasolką zatkaj dziurę (rys. I, 1) w dachu chałupki babci i odbierz od niej podarowany Ci termofor.



Dwukrotnie użyj dzwonka na drzwiach do laboratorium alchemika (rys. I, 2), aż zniecierpliwiony staruszek pozwoli Ci wejść do środka. Skwapliwie skorzystaj z pozwolenia. Teraz prawą ręką przenieś jajo (rys. III, 1) na termofor (rys. III, 2). Z ogrzanego w ten sposób jaja wylęgnie się sympatyczny, mały wężyk. Przygotuj następnie Eliksir Wzrostu:

1. Lewą ręką otwórz dopływ wody do kranu (rys. III, 3). Woda zacznie skapywać do miseczki. Prawą ręką przelej zawartość tej miseczki do garnka (rys. III, 4). Do garnka wrzuć również makaron (rys. III, 5). Zapalniczką (rys. III, 6) zapal palnik pod garnkiem. Gdy woda zagotuje się, wyjmij ugotowany makaron i wrzuć go do mieszacza (rys. III, 7).

2. Prawą ręką połóż róg (rys. III, 8) na spopielaczu (rys. III, 9). Podpal róg zapalniczką, a popiół wsyp do mieszacza.

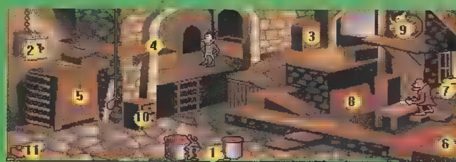
3. Leżącą na podłodze skorupkę jaja wrzuć, używając oczywiście prawej ręki, do moździerza (rys. III, 10). Tłuczkiem (rys. III, 11) ubij ją na proszek. Wsyp do mieszacza.

4. Lewą ręką uruchom mieszacz (rys. III, 12). Gotowy Eliksir spłynie do miseczki. Prawą ręką weź miseczkę i



◄ rys. 1

rys. 2 ►




◄ rys. 3

napój nim wężyka. Zwierzątko urośnie w oczach i tak oto zdobędziesz nowego kompana. Przygotuj nową porcję Eliksiru (składniki już przygotowałeś, wystarczy ponownie wymieszać je w mieszaczu) i przelej do butelek (rys. III, 13). Wyjdź na zewnątrz. Polej Eliksirem rośliny rosnące w doniczkach (rys. I, 3 i 4). Wężem Fulbertem wespnij się po kwiecie (rys. I, 3). Dotarłszy na szczyt rośliny, wąż nastraszy kobietę, która upuści list miłosny, trzymany dotąd kurczowo w objęciach. Podnieś go Goblinem i dwukrotnie obejrzyj w lustrze (rys. I, 5). Okaże się, że kochanek niewiasty napisał swe romantyczne wyznania na recepcie Eliksiru Latania! Każ Fulbertowi ponownie postraszyć białogłowę, a Goblinem szybko pochwyć upuszczony przez nią kwiat,



zanim wpadnie do studzienki ściekowej. Teraz Goblinem naciśnij dźwignię (rys. I, 6) i wskocz na kulę, która opuści się na linie. Fulbertem ponownie naciśnij dźwignię i po roślinie (rys. I, 4) wejdź na dach. Następnie każ wężowi zrobić z siebie żywy most pomiędzy dachami (rys. I, 7). Dzięki temu Goblinem możesz przejść i zabrać z dachu zelówkę (rys. I, 8). Poprzez komin wróć na dół i wejdź do urzędu. Wilkołakiem podnieś szafkę (rys. II, 10), a Fulbertem szybko wygarnij spod niej mydło. Niech wąż naciśnie przycisk (rys. II, 11), a kiedy sztuka mięsa wpadnie poprzez klapę do piwnicy, wskocz tam za nią Wilkołakiem i młotem spraw łomot mieszkańcowi tego mrocznego zakątka. Po bitwie podnieś zdobytą przez siebie kość i mydło. Udaj się do laboratorium. Sporządź teraz Eliksir Szybkości:

1. W sposób podobny do tego, gdy przyrządzałeś makaron, ugotuj zelówkę (leży pośrodku ekranu, na samym dole). Ugotowaną wrzuć do mieszacza.

2. W moździerzu zetrzyj kość (leży niedaleko świeczki, po prawej stronie ekranu). Proszek wsyp do mieszacza.



3. Prawą ręką wrzuć kwiatek do destylatora (rys. III, 14) i zapalniczką zapal palnik pod destylatorem. Przelej wydestylowaną ciecz z miseczki do mieszacza.

4. Lewą ręką uruchom mieszacz. Prawą ręką przelej gotowy Eliksir do butelek i wyjdź na zewnątrz. Daj Goblinowi do wypicia Eliksir Szybkości. Na znajdujące się na dachu jajo (rys. III, 9) połóż termofor, a następnie, w świeżo wyklutego



pisklaka wlej Eliksir Wzrostu. Spowoduje to, że z milutkiego pisklątka wyrośnie ponure, głupkowate ptaszysko. Rozruszaj je trochę – z węża zrób most między dachami (rys. I, 10). Goblinem wejdź pod wielki dzwon (rys. I, 11) i zatrąb tam za pomocą wabika na ptaki. Na twój zew przyleci prześliczna ptaszyna. Każ Goblinowi popukać w ramię wyhodowanego przez niego ptaka, aby zwrócił na nią uwagę i galopem zbiegnij na dół, by zdążyć złapać piórko które opadnie z ptaka. Wróć do laboratorium. Przygotuj teraz już ostatni eliksir. Eliksir Latania:

1. W znany Ci już sposób wydestyluj z Memorum (leży niedaleko księgi i świeczki, po prawej stronie ekranu) Łzy Radości i przelej je do mieszacza.

2. W spopielaczu spal pióro (leży na bucie), a popiół wsyp do mieszacza.

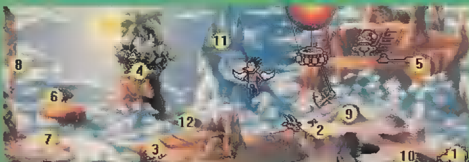
3. Wodę z miseczki spod kranu przelej prawą ręką do kuwety (rys. III, 15). Wrzuć tam dodatkowo mydło (leży koło spopielacza). Teraz dość sprawnie i szybko: monetą (rys. III, 16) uruchom wentylator (rys. III, 17). Klucz (rys. III, 18) zamocz we wcześniej przygotowanej wodzie mydlanej i przystaw do wentylatora. Powstanie w ten sposób bańka mydlana, która samodzielnie wpadnie do mieszacza.

4. Lewą ręką uruchom mieszacz. Przelej Eliksir prawą ręką do butelek.



Tak oto, jako Ikar, docierasz w pobliże okrutnego zbója terroryzującego Foliandrę i paraliżującego wszelką komunikację między wyspami. Jako prostoduszny samarytanin postanawiasz go poskromić.

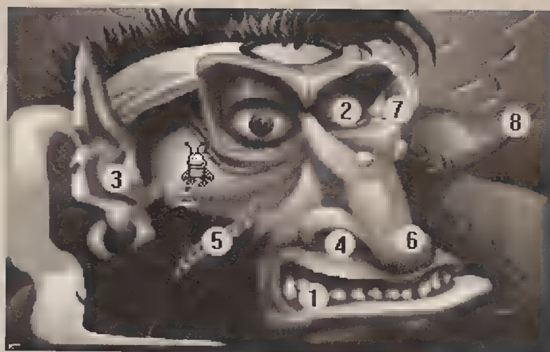
Weź woreczek z balastem (rys. IV, 1) i wrzuć go do gondoli balonu. Następnie wyrwij ze skały nóż (rys. IV, 2) i odetnij jeden z woreczków wiszących na gondoli. Spadnie on na łepetynę dość agresywnej kozicy, unieszkodliwiając ją na długi czas. Za pomocą kija golfowego podnieś ze skały żyłkę (rys. IV, 3) i skonstruuj zgrabną wędkę. Porozmawiaj z Ooyą (rys. IV, 4). Pompką (rys. IV, 5) nadmuchaj balonik. Poczekaj, aż wiatr zniesie go nad wysepkę Ooyi i złap się małym czarodziejem za sznurek balonika. Przefruniesz w ten sposób na kolejny kawałek lewitującej skały. Rzuć zaklęcie na kępkę czegoś (rys. IV, 6), co okaże się szczytową partią głowy olbrzyma. Powtórz operację z balonikiem. Ooya w rezulta-



◄ rys. 4

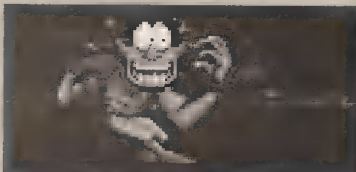
rys. 5 ►



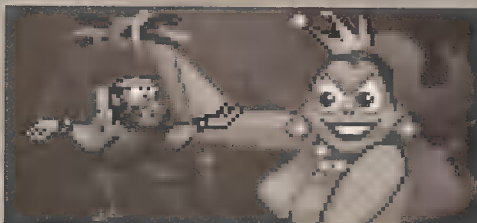
rys. 6 ▸

cie powinien znaleźć się na wysepce z szarej skały. Niech rzuci zaklęcie na kamyk (rys. IV, 7), który posłuszny woli maga rozciągnie się w most. Przejdź na sąsiednią planszę. Goblin wędką powinien złapać lunetę zbója (rys. V, 1). Czas teraz na pozbawienie złoczyńcy pancernej ochrony twarzy – czyli hełmu. Goblinem załaduj katapultę (rys. V, 2) i przekręć nieco wyrzutnik (rys. V, 3), tak by był skierowany na zbójcę. Następnie spojrzyj przez lunetę (rys. V, 4) i wrzaśnij niczym rozbitek: statek! Zbój da się nabrać, uruchomi katapultę, a wystrzelony kamień roztrzaska mu, niestety, tylko hełm. Teraz ustaw odpowiednio wyrzutnik. Ooya odbiwszy się od łopaty (rys. V, 5) powinien znaleźć się na katapulcie. Goblinem przekręć wyrzutnik w położenie przeciwne temu, gdy celowałeś w zbója. Ponownie, z pomocą Goblina, podpuść zbójcę, by uruchomił katapultę. Ooya zostanie wystrzelony na wyspę z serkiem. Czarodziejem rzuć czar na serek (rys. V, 6). Ser zepsuje się, a na jego powierzchnię wypełźnie robal. Zamień teraz bohaterów miejscami: Goblina ustaw na katapulcie i wyceluj ją tak, jak przed chwilą, a Ooyą zaczaruj tablicę z sylwetkami statków (rys. V, 7). Jeden z rysunków ożyje i pofrunie w powietrze, ponownie zmuszając zbója do użycia katapulty. Ostatecznie Goblinem, z użyciem wędki wyciągnij robaka z sera. Wróć na poprzednią planszę. Niech Goblin wędką wyciągnie chmurę (rys. IV, 8) zza urwiska, Ooya stanie przed olbrzymem. Teraz Goblin nadmuchuje balonik i przesuwa się w pobliże olbrzyma. Ooya chwyta balonik za sznurek i zawisa pod nim, a Goblin nożem nakłuwa wyciągniętą przez siebie chmurę. Lejące się potoki lodowatego deszczu, które powodują iż gigant kicha potężnie, zdmuchują Ooyę na wysepkę z gejzerami. Stań Ooyą na największym (rys. IV, 9) i każ Goblinowi zatkać jeden z mniejszych (rys. IV, 10). Gwałtowna erupcja gazów podrzuci maga na kolejną wyspę. Korzystając z noża, odetnij Goblinem tyle worków z balastem od gondoli, aż zrówna się ona z górną krawędzią wysepki. Wejdź Ooyą do gondoli, a Goblinem dla odmiany nawrzucaj tyle worków z balastem, aby Ooya mógł bez problemów zejść na lodową wysepkę. Goblinem przyjrzyj się wnikliwie przez lunetę robaczkowi zamrożonemu w bryle lodu (rys. IV, 11). Magiem, za pomocą zaklęcia, odmroź go i Goblinem zabierz z lodu. Wędką wyłów jeszcze spomiędzy chmur (rys. IV, 12) rybę–piłę i idź na planszę ze zbójem. Rzuć zbójowi na gębę robaczka. Spomiędzy zębów (rys. VI, 1) wyciągnij wykałaczkę. Zajrzyj do lewego oka (rys. VI, 2) i po zlokalizowaniu tam grudki soli, podeprzyj powiekę wykałaczką. Poprzez prawe ucho (rys. VI, 3) wskocz zbójcy do środka głowy – zdarzają się osobnicy wyjątkowo tępi, ale żeby tak nic nie było w czaszce? – i wypchnij z oka grudkę. Pociągnij za włosek w nosie (rys. VI, 4) i skop kulkę z soli na łzę, która wypłynie z oka. Sól spłynie na zbójecką brodę. Wyjmij z oka wykałaczkę i podejdź w pobliże blizny na policzku (rys. VI, 5). Spośród gęstwiny brody czmychnie mała weszka. Zdziel ją wykałaczką i postępuj podobnie z każdą następną wszą, która się pojawi, łącznie z tatą–wszą. Teraz ponownie pociągnij za włosek w nosie i zjedź na łzie w pobliże grudki soli. Skop ją na ziemię. Wróć do Goblina. Goblinem przystąp do akcji dywersyjnej. Rybą–piłą podpiłuj kolumnę, do której przymocowany jest hamak zbója (rys. V, 8). Niestety podstęp nie powiedzie się – zostaniesz schwytany w klatkę. Lecz nie wszystko jeszcze stracone. Ooyą pogadaj z Goblinem i zaczaruj jego cień, tak że stanie się całkiem niezależną istotą. Podnieś cieniem ziarenko soli i wrzuć je do urządzeń katapulty (rys. V, 9). Ooyą zaczaruj znowu tablicę i zmuś zbója do uruchomienia katapulty. Ziarnko plączące się między trybami zupełnie ją zniszczy. Podnieś cieniem kółko zębate, które wypadnie z machiny. Porozmawiaj z cieniem robota, nożem otwórz mu płytkę na piersi (rys. V, 10) i włóż do środka kółko zębate. Robot chwilę pozgrzyta i zepsuje się ponownie, ale ze szczęk wypadnie mu ziarnko pyłku. Weź je, porozmawiaj z cieniem zbójcy i rzuć mu pyłek na głowę. Stań na czubku nosa (rys. VI, 6) i nie daj się z niego zgonić. Zbój drapiąc się po nosie podrzuci Cię na opaskę na głowie. Zabierz stamtąd pyłek i włóż go do lewego ucha (rys. VI, 7). Wykałaczkę wsadź do nozdrza z włoskiem i odbijając się od kołnierza (rys. VI, 8) przepchnij pyłek z ucha do nosa. Uczulony na pyłki zbój, zakicha się na śmierć. Tak oto sprytem i pomysłowością pozbyłeś się drania i ukończyłeś kolejny etap gry.



Zapraszamy do wspólnej zabawy w kolejnym odcinku przygód dzielnego Goblina, który znajdziecie w najbliższym wydaniu „Gier Komputerowych".

■ **Patrycja**





TIPS & TRICS

IBM PC ★ IBM PC

W tej rubryce znajdziecie podpowiedzi, uzupełnienia, ewentualnie sprostowania do niektórych instrukcji zamieszczonych wcześniej w naszych publikacjach. Jesteśmy przekonani, że wkrótce ta rubryka znacznie nam się rozrośnie, gdyż jesteśmy zasypywani listami z prośbami o pomoc w rozwiązywaniu wielu problemów z grami. Niestety nie na wszystkie możemy odpowiedzieć, gdyż jest to po prostu niemożliwe. Liczymy jednak na stałą pomoc Czytelników w redagowaniu tej rubryki. Proponujemy, aby od następnego numeru wyglądała ona następująco. Przede wszystkim powinny znaleźć się tutaj odpowiedzi na palące pytania zgłaszane nam przez Czytelników. Na większość z nich odpowiadać będziemy sami, lecz wiele pytań zostanie wydrukowanych, a Waszym zadaniem będzie rozwiązanie problemów mniej doświadczonych graczy i przesłanie nam właściwej odpowiedzi. Te z kolei będą drukowane wraz z podpisem autora prawidłowego rozwiązania, a dodatkowo, żeby zabawa była opłacalna dla obu stron przewidzieliśmy liczne nagrody dla najbardziej aktywnych „podpowiadaczy". Sugerujemy, aby wszyscy którzy będą zwracali się do nas o pomoc, zwłaszcza w przypadku gier przygodowych, dokładnie opisywali całą drogę przejścia, aż do momentu w którym utknęli (chyba, że opis do danej gry był już wcześniej drukowany w naszych pismach). Taka forma na pewno ułatwi otrzymanie odpowiedzi, a zarazem może zachęcić innych do spróbowania swoich sił i sięgnięcia po tę grę.

Czekamy na listy od Was.

SUPLEMENT DO „INDIANA JONES IV"

Informacje o właściwym układzie dysków zmieniają się z każdym rozpoczęciem gry od nowa, nie jest więc tak, że drzwi do kolejnych kolonii Atlantów otwiera zawsze to samo ułożenie dysków. Trzeba za każdym razem czytać uważnie Dialog Platona. W podwodnej części gry należy zwrócić uwagę na fakt, iż Platon powiada o ostatnich drzwiach, że otwiera je przeciwny pomysł. Trzeba więc ułożyć trzy dyski do góry nogami, odwrotnie, niż na Krecie. Ostatni zaś układ, uruchamiający machinę transformacji organizmów, można odczytać w samej Atlantydzie, na jednej ze ścian centralnego labiryntu, w komnacie z ruchomymi płytami nad lawą (wielkie, acz nieco zatarte malowidło na ścianie) – i tylko tam! Nad tą ostatnią zagadką mozoliłem się parę ładnych chwil, ale nie bez dumy muszę przyznać, że nie układałem dysków na pałę – wyszedłem po prostu z założenia, iż we wszystkich dotychczasowych grach firmy LucasArts, informacje potrzebne do ich ukończenia były osiągalne bez uciekania się do instrukcji. Szukałem więc w samej grze. I nie zawiodłem się. Bez tych wiadomości można oczywiście układać sobie dyski wedle woli, ale skutek z tego mniej więcej taki, jak z kichnięcia w huraganie. I to byłoby na tyle.



■ Patryk Sawicki

PRIVATEER – tips

No i co korsarze? Nie łatwo chyba skończyć tę grę... Misje nie są tak łatwe, na jakie wyglądają, a gdy do tego portfel świeci pustkami... Jest jednak na to rada! W łatwy sposób możemy zafundować sobie calutkie 5 000 000 kredytów! Wystarczy na każdy myśliwiec, działka walące różnymi plazmami, protonowe torpedy i inne duperele przydatne w kosmicznych bojach.

Przejdźmy jednak do rzeczy – jak to zrobić? Ano, sięgnijcie najpierw po nr 1/93 „Gier Komputerowych" do działu „Tipsy" – znajdują się tam podpowiedzi do „X–Winga". Tak jak poprzednio, potrzebny nam będzie Norton Disk Editor, aby pogrzebać trochę w pliku z rozszerzeniem .sav – czyli zgranym wcześniej stanem gry.

No i teraz przysłowiowy gwoździk programu. Wgrywamy Norton Disk Editora i wczytujemy plik XXXXX.sav. Za pomocą klawiszy kursora znajdujemy Offset 773 hex 305. W tejże linijce znajduje się kombinacja D0 07 00, którą zamieniamy na 40 4B 4C. Wciskając Ctrl–W zapisujemy dokonane zmiany i szybciorem wyłazimy z edytora.

Następnie odpalamy ulubionego „Privateera", wybieramy LOAD i wczytujemy nasz plik. Klikamy teraz na FIN w komputerku pokładowym i... – o to właśnie chodziło! Do dzieła stary i nie pękaj, bo z „Grami Komputerowymi" daleko zajdziesz, a właściwie zalecisz!

Przy okazji pozdrowionka dla Adriana – korsarza jakich mało... Serio, on jest lepszy nawet od Kasy Branickiego...

■ Sandey

STRIKE COMMANDER – tips

Wieżowiec w San Francisco, który masz za zadanie zniszczyć, poznasz po charakterystycznym kształcie ostrosłupa. Lecąc poniżej 1000 stóp (1 angel) możesz uniknąć zarówno ognia wrogich samolotów jak i natrętnych SAM'ów.

■ Mikołaj Szczepaniak

PYTANIA DO „PODPOWIADACZY"

Oto pierwsze pytanie z cyklu „dla podpowiadaczy".

„Moje pytanie dotyczy gry LANDS OF LORE. Otóż zatrzymałem się w pewnym miejscu i dalej ani rusz. Po przejściu wszystkich poziomów kopalni i spotkaniu Poulusona udałem się do lasu w którym należy ominąć barierę Scoti. Wiem, że należy tego dokonać stosując Vaelan's Cube, jednak nie orientuję się gdzie można to znaleźć. BŁAGAM POMÓŻCIE!"

Czytelnik

Kto wie jak na nie odpowiedzieć, niech jak najszybciej napisze do nas. Odpowiedzi prosimy kierować na kartach pocztowych z dopiskiem „Podpowiadacz". Mamy nadzieję, że zabawa przyjmie się i wkrótce nasza rubryka pytań i odpowiedzi rozrośnie się do niebotycznych rozmiarów. Przypominam, że dla „podpowiadaczy" przewidzieliśmy nagrody. Natomiast „pytacze" po prostu zaspokoją swoją ciekawość i być może znajdą właściwą drogę prowadzącą do definitywnego rozwiązania trudnej gry. Czekamy zatem na wasze listy z pytaniami i odpowiedziami. Nie przejmujcie się stylem czy błędami ortograficznymi – to nie klasufka.

A tak swojom drogom, to chyba wkrucce pżygotóiemy nowy, alternatywny słowik ortograwiczny. Po pszeczytaniu codziennei porcii Waszyh listuf dosłownie zapominamy jak pisać prafidłowo. Pierwsze hasło jest już gotowe. Zdecydowanie najwięcej błędów robicie w słowie: otusz. No proszę taki któtki wyraz, a tak różnie można go napisać: otuż, otórz, otósz, otusz, itp. Jednogłuśnie orzekliśmy, że wszystkie formy są prawidłowe i rozpoznawalne przez naszych speców od jęz. polskiego. Jeśli jednak znajdzie się ktoś, kto upsze się na formę „otóż", to też domyślimy się o co chodzi.

The Lost Vikings

Kontynuując opis do gry „The Lost Vikings", doszliśmy do 29 poziomu gry. Poniżej przedstawiamy podpowiedzi do ostatnich poziomów gry.

KODY
level 30 – TRDR
level 31 – FNTM
level 32 – WRLR
level 33 – TRPD
level 34 – TFFF
level 35 – FRGT
level 36 – 4RN4

LEVEL 30

Olafem powoli zleć na dół i zablokuj smoka. Baleogiem zeskocz na lewo, na ruchomą platformę, strzel z łuku do przycisku i weź klucz. Teraz idź w kierunku Olafa i zastrzel przyblokowanego smoczka. Olafem podejdź do Baleoga i weź od niego klucz. Erikiem wskocz do teleportera, teleportuj się („S") i przeskocz po drabinach na prawo (wejdź do połowy drabiny i naciśnij fire). Weź klucz i zejdź po drabinie uważając na prąd pod nią. Idź w stronę Olafa i daj mu klucz. Teraz dojdź Erikiem do teleportera i teleportuj się. Skacz nim do góry po platformach, uważając na prąd. Idź w lewo, aż dojdziesz do teleportera. Olafem otwórz kluczami zamki i zleć na dół tak, by złapać klucz. Teraz teleportuj się Baleogiem i idź w lewo. Ze sprężyny wskocz na ustawioną do góry tarczę Olafa. Teraz dwoma Wikingami przemieszczaj się w prawo tak, byś mógł umieścić Baleoga na platformie obok zamkniętego otworu. Olafem otwórz wejście, spadnij w dół, przejdź obok pięści i wejdź na drabinę. Baleogiem spadnij w otwór i idź do Olafa; zabij smoka. Olafem idź do góry, zablokuj pociski. Baleogiem dołącz do Olafa i strzelaj z łuku na prawo. Po zniszczeniu przycisku idź dwoma Wikingami na dół do „EXIT". Erikiem wskocz na teleporter, a z niego wskocz w przepaść na lewo. Zabierz klucz, po ruchomych platformach dojdź do teleportera i naciśnij „S". Przekaż klucz Olafowi, by otworzył zamek i dojdź wszystkimi Wikingami do „EXIT".

LEVEL 31

Idź Olafem w lewo. Wskocz na sprężynę, a z niej do bańki. Przeskakuj z bańki do bańki, aż dojdziesz do następnej sprężyny. Wskocz na nią, a z niej na ląd. Kiedy będziesz w powietrzu, naciśnij czerwony przycisk („S"). Teraz przyblokuj smoczka i do tego miejsca sprowadź pozostałych Wikingów. Podejdź teraz Olafem do pompki i napompuj się („S"). Gdy będziesz już o poziom wyżej, to idź w prawo (tarcza nad głową). Następnie zeskocz w dół i zabierz klucz. Teraz napompuj pompką Baleoga, a gdy będziesz już o poziom wyżej, napompuj się ponownie. Poleć jeszcze wyżej, a następnie idź w prawo i strzel z łuku do przycisku („D"). Po wykonaniu tego zeskocz o poziom niżej i dołącz do Baleoga pozostałych Wikingów. Idź w prawo i otwórz zamek. Teraz napompuj się Erikiem i weź klucz oraz bombę. Dojdź do zamka i otwórz go, a następnie idź w prawo. Tam napompuj się i wleć o poziom wyżej. Teraz zepchnij klocek, a potem pchaj go w prawo i zrzuć na dół. Zejdź teraz na sam dół, weź klucz, po czym napompuj się i doleć na samą górę. Teraz otwórz zamek, uważając na prąd. Sprowadź do Erika pozostałych Wikingów, podpompuj się i Baleogiem strzel w przycisk. Teraz dostań się na samą górę, wskocz na ruchome platformy, a z nich na stały ląd. Zabij Baleogiem smoczka i zeskocz na dół. Tu również zabij smoczka po czym dojdź do pompki i napompuj się. Kiedy będziesz w powietrzu, zabierz klucz i otwórz nim zamek. Teraz zeskocz na dół i przeskakując ze sprężyny na sprężynę, idź w prawo. Dojdź wszystkimi Wikingami do „EXIT".

LEVEL 32

Erikiem napompuj się i poleć w lewą stronę. Kiedy dolecisz do wyspy, napompuj się ponownie i wejdź na drabinę. Zejdź na dół i zabierz bombę. Wejdź na samą górę, przy murze połóż bombę i odejdź na bezpieczną odległość. Zejdź o poziom niżej i przesuń dźwignię („S"). Teraz zejdź na sam dół i przesuń drugą dźwignię. Po wykonaniu tego napopmpuj się Olafem i leć nim w lewo. Kiedy dolecisz do wysepki napompuj się ponownie i podleć do wiatraczka, który przesunie Cię w dół. Manewruj teraz tak, aby Olaf znalazł się na twardym gruncie. Erykiem przesuń dźwignię przy której stoi, a Olafem napompuj się i poleć na samą górę. Zabierz klucz, lotem szybowcowym zleć na sam dół i przesuń dźwignię. Teraz napompuj się i doleć do Baleoga. Olafem idź w prawo, dojdź do pompki i napompuj się. Gdy będziesz na górze, otwórz zamek i dołącz do Baleoga. Erikiem wejdź do teleportera, naciśnij „S", a znajdziesz się koło reszty przyjaciół. Teraz napompuj się, poleć w prawo, przyblokuj smoczka i zabij go. Wejdź Olafem na platformę i dojdź do pompki. Z tej komnaty zabierz klucz poczym cofnij się do przyjaciół. Otwórz zamek, wskocz na samą górę i przyblokuj pociski. Do tego miejsca sprowadź pozostałych Wikingów i idź dalej w prawo, aż dojdziesz do pompki. Teraz wystarczy nacisnąć czerwony przycisk i dojść do „EXIT".

LEVEL 33

Erykiem i Olafem podejdź do skoczni i wyrzuć Olafa do góry. Kiedy będziesz w powietrzu, skieruj się w lewą stronę. Do tego miejsca sprowadź



pozostałych Wikingów. Erikiem rozbij głową mur („D"), a Olafem stań w miejsce muru (tarcza nad głową). Teraz idź Baleogiem w lewo, zabij poruszającą się rękę i dojdź do pompki. Gdy będziesz już o półkę wyżej, zabierz klucz i strzel do muru. Teraz poleć jeszcze wyżej i idź w prawo. Zeskocz na dół, zabij poruszającą się rękę i zejdź jeszcze niżej, aż dojdziesz do klocka. Erikiem przesuń dźwignię, a Baleogiem strzel do klocka i dołącz do Erika. Olafem i Erikiem zeskocz do skoczni, poczym Olafem zeskocz na sam dół (tarcza nad głową), a w czasie lotu naciśnij czerwony przycisk. Erikiem przeskocz przepaść i idź w lewo. Tu stań na kolorowych klockach i w ten sposób dostań się na sam dół. Zabierz bombę i wleć na samą górę, gdzie dzięki bombie otrzymasz klucz. Otwórz nim zamek i po sprężynach dostań się na samą górę. Przy okazji zabierz klucz, którym otworzysz zamek. Baleogiem przesuń dźwignię. Teraz powinien spaść klocek, który należy przesunąć Erikiem w szczelinę. Baleogiem zabij smoczka, poczym wejdź do teleportera trzema Wikingami i teleportuj się. Wejdź do windy i Baleogiem strzel do czerwonego przycisku. Kiedy zaczniesz zjeżdżać na dół, przeleć Olafem nad kolcami i naciśnij czerwony przycisk. Po wykonaniu tego, strzel Baleogiem z łuku w drugi przycisk. Teraz biegnij Erikiem w prawo, zabierz klucz, wskocz w przepaść, otwórz zamek i strzel Baleogiem do przycisku. Po wykonaniu tych czynności dojdź trzema Wikingami do drzwi czasu.

LEVEL 34

Olafem idź w prawo, zeskocz na dół, zabierz bombę, poczym teleportuj się. Kiedy będziesz

powoli spadał, rzuć bombę („E"). Zleć na sam dół, zabierz klucz, poczym teleportuj się i otwórz zamek. Teraz biegnij w prawo Erikiem, przeskakuj ze sprężyny na sprężynę, poczym zabierz bombę i wskocz na drabinę. Baleogiem i Olafem wejdź do windy i zjedź na dół. Strzałami zniszcz latający talerz, po czym strzel w prawo i od razu przenieś się na sterowanie Erikiem. Gdy zostanie zneutralizowane pole magnetyczne, zeskocz na dół, zabierz klucz, po czym wskocz na drabinę, a z niej skocz w lewo. Teraz przeskakuj z ruchomych platform, aż dostaniesz się do zamka, który należy otworzyć. Uważaj, abyś przez przypadek nie zdetonował bomby. Idź dalej w lewo, uważając na pola magnetyczne. Dojdziesz do muru, który należy wysadzić. Zeskocz teraz na dół i w locie naciśnij czerwony przycisk („S"). Teleportuj się, zabierz bombę i idź w prawo, gdzie ponownie się teleportuj. Wskocz na poruszające się platformy i dostań się na samą górę (uważaj na pola magnetyczne). Kiedy będziesz na gorze, podminuj mur po prawej stronie, po czym dojdź do teleportera i zatrzymaj się. Olafem wjedź windą na górę i idź w prawo. Zeskocz na dół, zabierz klucz i teleportuj się. Baleogiem też wejdź do teleportera, naciśnij „S", po czym wejdź do windy i strzałami zniszcz wszystkie przyciski, jakie się pokażą podczas jazdy w górę. Teraz strzel w prawo i kiedy zniszczysz przycisk przy Eriku, teleportuj się nim. Wskocz na tarczę Olafa, podskocz do góry, zabierz klucz i teleportuj się. Przejdź trzema Wikingami w prawo, otwórz zamki i dojdź do „EXIT".

LEVEL 35

Teleportuj się trzema Wikingami. Strzel Baleogiem do czerwonego przycisku i idź w lewo. Zeskocz w dół, a przy okazji zabierz dwie bomby. Teraz przejdź przez pola magnetyczne i podminuj podłogę, po czym zejdź trzema Wikingami na dół i dojdź do teleportera. Wrogów, których napotkasz – zniszcz. Teleportuj się („S") i zeskocz Olafem (tarcza nad głową). Stań pod teleporterem, na tarczę wskocz Baleogiem, strzel do przycisku i teleportuj się. Idź w lewo, zeskocz na dół i odbijając się na sprężynach przestaw dźwignie. Pierwsza do dołu, a dwie pozostałe do góry. Teraz wejdź do teleportera i teleportuj się. Wejdź na ruchomą platformę i strzel do przycisku. Kiedy ściana zniknie, wejdź na drabinę i poczekaj tu. Olafem zeskocz na dół, zabierz klucz, wejdź do teleportera, naciśnij „S", po czym dojdź do Baleoga. Baleogiem zniszcz wszystkich wrogów, zabierz klucz, po czym teleportuj się dwoma Wikingami. Erikiem wskocz do górnego teleportera i naciśnij „S". Zabierz bombę i podskocz. Kiedy zaczniesz spadać, wleć w tunel powietrzny. Kiedy będziesz na dole podminuj komputer i poleć do góry. Teraz wskocz w powietrzny tunel po prawej stronie. Omijając przeszkody zabierz klucz i bombę, po czym się teleportuj. Idź w lewo, wrzuć bombę do dziury, po czym się teleportuj. Wskocz na tarczę Olafa, naciśnij czerwony przycisk, otwórz kluczami zamki i dojdź do „EXIT".

LEVEL 36

Baleogiem wleć na półkę wyżej, zabij skorpiona, po czym zabierz klucz i wleć na samą górę. Tu również zabij skorpiona, otwórz zamek i zabierz



klucz Erikiem. Teraz Baleogiem przeleć na górną półkę po prawej stronie. Erikiem wyląduj o półkę niżej, niż stoi Baleog. Otwórz zamek, zabij skorpiona i Erikiem zabierz klucz. Zleć teraz na sam dół i Erikiem wskocz na sprężynę, a z niej na drabinę. Otwórz zamek i do tego miejsca sprowadź pozostałych Wikingów. Zabij po prawej stronie skorpiona i zabierz stamtąd klucz. Wleć teraz na samą górę, otwórz zamek i trzema Wikingami dojdź do „EXIT".

Jednak to jeszcze nie jest koniec levelu!

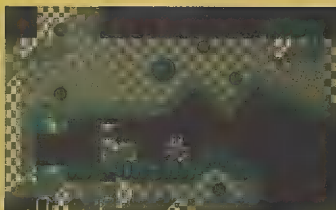
Trzema Wikingami poleć do góry, zabierz klucz i otwórz zamek. Teraz Baleogiem zniszcz dwa latające roboty i idź dalej w prawo. Przy okazji zabierz klucz, którym otwórz zamek. Usuń przeciwników, zeskocz na dół i zabierz klucz. Teraz poruszaj się w lewą stronę. Zniszcz dwa roboty, po czym zejdź na dół, zabierz klucz i wszystkimi Wikingami dojdź do „EXIT". Idź teraz Olafem w prawo, przyblokuj poruszającą się rękę, a Baleogiem zniszcz ją i idź dalej. Gdy zobaczysz następnego przeciwnika, to również go zniszcz. Erikiem wskocz na drabinę i przeskakuj z drabiny na drabinę (zejdź do połowy drabiny, po czym naciśnij FIRE), aż dojdziesz do klucza. Zabierz klucz, dołącz Erikiem do przyjaciół, otwórz zamek i trzema Wikingami poleć do góry. Tu wysadź podłogę i zejdź na dół. Baleogiem strzel do czerwonego przycisku. Erikiem idź w lewo, zabierz klucz, otwórz zamek i trzema Wikingam teleportuj się. Erikiem podskocz i wejdź na górę, omijając przeciwnika. Idź do końca w lewo, zejdź na dół i rozbij głową mur („D"). Teraz zabij wroga, wejdź na samą górę, zabierz klucz i dojdź do „EXIT".

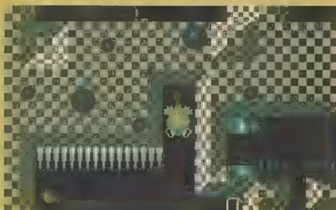
LEVEL 37

Olafem idź w prawo, zeskocz na dół, po czym wznieś się do góry i dostań się na drabinę. Ale przedtem zdobądź trzy bomby, które należy zrzucić na ufoludka. Zabierz teraz klucz, otwórz zamek i teleportuj się. Zeskocz Baleogiem w lewo, ale tak, abyś wskoczył na drabinę. Z niej przedostań się na ruchomą platformę, wejdź na drabinę, zabierz ognistą strzałę i naciśnij „E". Strzel teraz do czerwonego przycisku i idź dalej w prawo, aż dojdziesz do windy. Teraz będzie dość trudne zadanie. Musisz strzelić z łuku do ufoludka dwa razy. Gdy zostanie on oszołomiony, to na kilka chwil musisz przestawić dwie dźwignie. Po wykonaniu tego przeciwnik powinien spaść. Teraz strzel do jednej z dźwigni, zabierz klucz i przedostań się do ruchomej platformy. Idź dalej w lewo, otwórz zamek i zeskocz na sam dół. Tu naciśnij czerwony przycisk i teleportuj się. Erikiem dołacz do przyjaciół, wskocz na tarczę Olafa, a z niej do teleportera i naciśnij „S". Teraz zeskocz na dół do ufoludka, omijając jego strzały. Gdy zniknie jego pole siłowe, to uderz go głową tak samo, jak rozbijałeś głową mur „D". Musisz tą czynność wykonać kilka razy. Kiedy przeciwnik zniknie, zabierz klucz i otwórz zamek. Teraz strzel do czerwonego przycisku Baleogiem i idź trzema Wikingami w prawo. Dostań się do teleportera i naciśnij „S". Olafem zabierz bombę, po czym zleć na sam dół. Teraz poleć tak, aby znaleźć się nad ufoludkiem i zrzuć bombę. Kiedy to uczynisz, strzel Baleogiem dwa razy do przeciwnika, poczym spychaj go Erikiem w prawo, uderzając go głową. Poleć do gory trzema Wikingami i dalej w ten sam sposób pchaj ufoludka w lewo, aż dojdziesz do dźwigni, którą należy przesunąć.

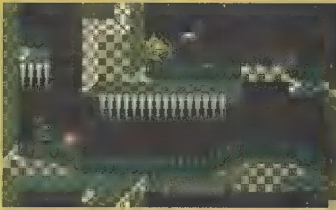
I to jest już koniec historii naszych Wikingów.

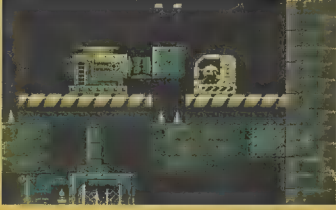
Michał Szczerbakowski
Marek Węglowski
Michał Bakuliński













S.O.S.

IBM PC ★ IBM PC

LEGEND OF

W rubryce S.O.S. dzisiaj przedstawiamy komplet map do gry „LEGEND OF KYRANDIA 2". Dokładne rozwiązanie tej gry, znajdziecie w najbliższym numerze „COMPUTER STUDIO" (2/94).

The Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
Część pierwsza-mapa

Dom Herba
Gorące źródła
Gorące jagody
Krokodyl
Ruchome piaski
Rozstaje
Prom
Wędkarze
Bagna przed jaskinią
Jaskinia
Skarb
Korzenie
Drzewo Przezol
Drapieżne rośliny
Przystań
Bagna przed Laboratorium
Laboratorium Zanthu

The Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
Część druga-mapa

Tawerna
Wejście do tawerny
Sklep
Więzienie
Pompka
Stóg Siana
Brama Miejska
Fontanna
Rozdroże
Królik
Rozpadlina
Ołtarz
Port
Statek
Elektrownia wodna
Dom Farmera
Strach na wróble

The Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
Część trzecia-mapa

Plaża
Plaża
Plaża
Plaża
Smętny
Plaża
Plaża
Plaża
Plaża
Picuś
Plaża
Plaża
Plaża
Plaża
Babcia i dziadek
Szyb powietrzny
Statek



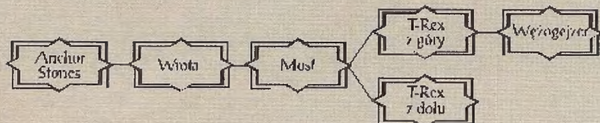
Weed Patch

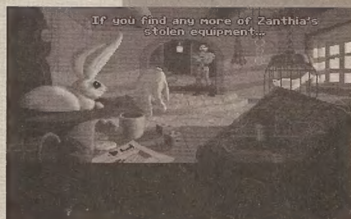
KYRANDIA 2

The Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
Część czwarta-mapa





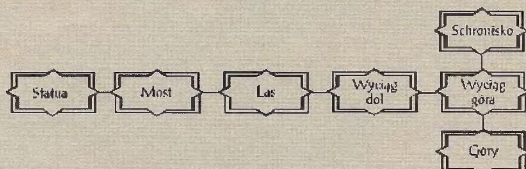


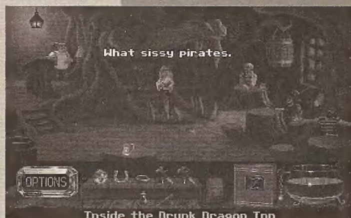


The Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
Część piąta-mapa





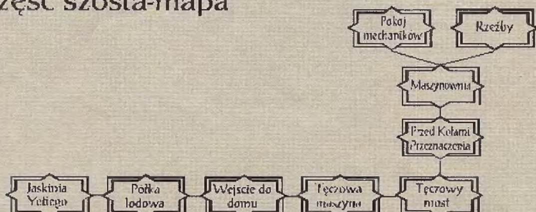




Inside the Drunk Dragon Inn

The Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
Część szósta-mapa



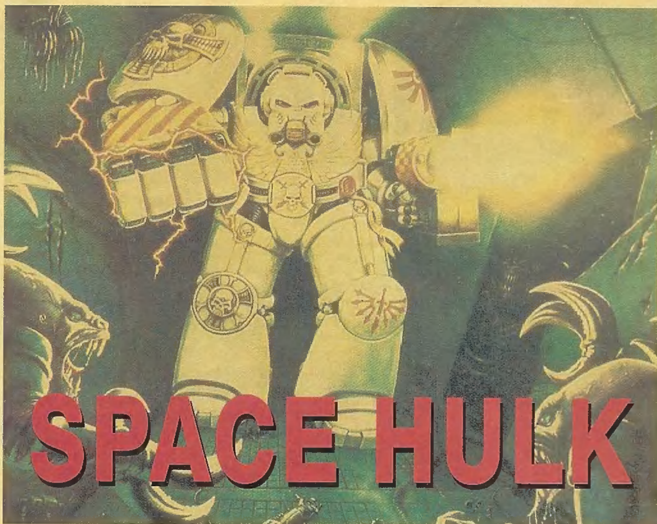




Grę SPACE HULK, można nazwać następcą SPACE CRUSADE, bardzo udanej próby przeniesienia na komputer gry planszowej. SPACE HULK to gra taktyczna, z elementami role-playing i zręcznościowymi. Taktyka w SPACE CRUSADE była raczej prosta, natomiast w SPACE HULK'u jest już bardziej rozwinięta. Tam walki zależały od rzutu kostką, tu od twojej zręczności. Tam mogłeś kierować jednym komandosem na raz, tu aby przeżyć, musisz niekiedy kierować wszystkimi jednocześnie! Grafika została świetnie wykonana, jest to jeden z największych atutów tej gry. To co widzimy oczami komandosa, podczas poruszania się, przesuwa się niemal płynnie, i daje świetne złudzenie ruchu. Muzyka jest dobra, ale strasznie denerwująca, zszarpie Ci nerwy już po kilku misjach. System ładowania jest niestety beznadziejny. Wszystko ładuje siębardzo długo, i jesteśmy zmuszeni do ciągłego wahlowania dyskami (A500 1MB). Na zwykłej A500 gra czasami niebezpiecznie zwalnia, co pozwala przypuszczać, że przydałaby się tu A1200 (podobnie jak w SPACE CRUSADE).

Stali czytelnicy pisma „Computer Studio" wiedzą zapewne, że szczegółowy opis zasad sterowania grą oraz porady taktyczne zostały zamieszczone w „Wydaniu Specjalnym" nr 5/93. Nie zamierzamy oczywiście powtarzać się, więc nie będziemy ponownie opisywać menu, rodzajów misji, ekranu rozkazów itp.

Na początek proponuję sprawdzić się na misjach treningowych. W menu mamy MISSION TRAINING, SPACE HULK oraz DEATH WING. MISSION TRAING to dwa rodzaje treningu BASIC TUTORIAL, czyli podstawowy i ADVANCED TUTORIAL czyli trening zaawansowany. SPACE HULK to już prawdziwe misje, a DEATH WING to cała kampania. Wybieramy MISSION TRAINING i opcję BASIC TUTORIAL. Przed każdą misją zostanie podany nam jej cel i czasami mapa terenu wraz z zaznaczonymi miejscami startu itp. Oglądaj to uważnie, w ten sposób będziesz znał swój cel. Dowiesz się gdzie znajdują się różne przedmioty, a także gdzie masz się wycofać i tym podobne.



Misje BASIC TUTORIAL

1. Wystarczy przejść z jednego końca korytarza, na drugi.

2. Masz za zadanie spalić pokój i wycofać się. Uwaga, w tej misji posługujesz się miotaczem ognia, który ma określoną ilość strzałów. Miotacz ma to do siebie, że pali wszystko doszczętnie, także nie baw się nim i nie strzelaj dla zabawy.

3. W bazie musisz odnaleźć artefakt i wycofać się w bezpieczne miejsce (artefakt – przedmiot, będący dziełem pracy ludzkiej).

4. Pierwsze spotkanie z przeciwnikiem. Musisz załatwić trzy potwory, odnaleźć teleport, uruchomić go przez zamknięcie drzwi i teleportować się. Pamiętaj, że nie tylko Ty szukasz potworów, one także szukają ciebie. Aby zamknąć drzwi musisz stanąć przed nimi i użyć ikony oka, przez naciśnięcie prawego przycisku myszy.

5. Musisz wyeliminować wszystkie potwory. Kierujesz dwoma komandosami. Znajdujesz się w złym miejscu do obrony, także musisz reagować błyskawicznie. Obcy zaatakują natychmiast. Włącz drugiego terminatora, obróć go tyłem do pierwszego i daj krok naprzód, tak aby pierwszy komandos mógł stanąć pośrodku pokoju. Włącz pierwszego, stań pośrodku pokoju i kontroluj dwa korytarze. Terminator drugi będzie kontrolował trzeci. Nie musisz go włączać, będzie strzelał sam. Po wyeliminowaniu dziesięciu potworów, misja będzie wykonana. Piąta misja kończy trening podstawowy. Po obejrzeniu animacji, możesz włączyć trening zaawansowany czyli...

ADVANCED TUTORIAL – mamy tu do wyboru dziewięć misji:

1. Musisz odnaleźć zgubiony artefakt imperium i teleportować się. Od tej misji potwory są na porządku dziennym, skaner często zawodzi i tym podobne atrakcje. Teleport uruchamia się wszędzie, w ten sam sposób, czyli przez zamknięcie drzwi.

2. Twój oddział jest w pułapce. Musisz uciec do punktu ratunkowego. Masz do niego dwie drogi, jedną obstaw komandosem, a na drugiej skoncentruj resztę sił. Wystarczy dojść jednym terminatorem.

3. Musisz spalić pokój z bankiem genów. Po drodze obstawiaj wszystkie korytarze. Śmierć ludzi z miotaczami, jest równoznaczne z klęską. Musisz umiejętnie operować grodziami. Nie strzelaj na oślep, bo zwykle kończy się na rozwaleniu jednej z grodzi. W tej misji obcy nie przedostają się przez zamkniętą gródź. W dalszych misjach, będą potrzebowały na to zaledwie kilku sekund.

4. Musisz załatwić trzydziestu obcych, w odpowiednio krótkim czasie. Jeśli nie zdążysz, część z nich rozwali ścianę i dostanie twój oddział. Prędko znajdź miejsce odpowiednie do obrony i obstaw korytarze ludźmi.

5. Musisz zniszczyć (za pomocą miotacza oczywiście) centralę komputerową. Misja krótka, ale krwawa. Gdy ją ukończyłem, z moich dziesięciu ludzi został tylko jeden. Pamiętaj, że najlepszą obroną jest atak.

6. Twój oddział jest w śmiertelnej pułapce. Musisz drogo sprzedać swoje życie. Nie ruszając się z pokoju, zajmij pozycje. Zabij trzydzieści potworów, a twoje imię nie będzie zapomniane.

7. Musisz zniszczyć górny pokój, co w praktyce oznacza, że musisz przejść cały teren misji. W tej misji komandosi uzbrojeni są jedynie w miotacze ognia. Najlepszą taktyką jest parcie naprzód. Gdy zginie jeden terminator, wysyłać następnego.

8. Musisz zniszczyć dwa pokoje. Kierujesz dwoma oddziałami. Drugi oddział uzbrojony w miotacze ognia, jest uwięziony w pokoju. Za pomocą pierwszego odziału, odetnij oddział drugi od obcych i rozwal gródź. Zniszcz dwa cele. Jedna z trudniejszych misji.

9. Najprostsza i najnudniejsza misja. Obcy chcą uciec do pewnego punktu. Ty musisz im w tym przeszkodzić. Nie więcej jak dziesięciu może ci umknąć. Liczba potworów do rozwalenia – 60. Pójdź jednym komandosem i zablokuj obcym wyjście.

Wybieramy z menu SPACE HULK i ukazują nam się opcje:
SPACE HULK ORIGINALS, ONE SQUAD MISSIONS, TWO SQUAD MISSIONS.

Tak więc przechodzimy do prawdziwych misji i wybieramy SPACE HULK ORIGINALS.

Ukazują się nam mapki i wraz z nazwami misji. Mamy do wyboru sześć misji:

1. SUICIDE MISSION (Samobójcza misja)

Pokój kontrolny wyrzutni pocisków, musi zostać zniszczony. W tej misji nie musisz myśleć nawet przez sekundę. Musisz błyskawicznie przeć naprzód i przerzucić człowieka z miotaczem do pokoju.

2. EXTERMINATE (Wytępić)

Znajdujesz się w pułapce bez wyjścia. Musisz utrzymać się tak długo, jak to możliwe. Bardzo prosta misja. Znajdujesz się w pokoju. Jednego terminatora ustaw tak, aby kontrolował jeden korytarz, a sam broń drugiego. Musisz zabić około 30 obcych.

3. RESCUE (Ratunek)

Twoim zadaniem jest ochrona i doprowadzenie do miejsca przeznaczenia przedmiotu o nazwie C.A.T. Oponowuj korytarz za korytarzem i szybko przeprowadź komadosa 1, który posiada C.A.T. Misja wymaga od Ciebie, sprawnego opanowania korytarzy i poruszania 10. ludźmi. Od tej misji, będzie to już normalka. Pamiętaj, że nawet jeśli rozłożyłeś ludzi idealnie i wydaje się, że żaden obcy nie ma szans, to zawsze znajdzie się jakiś dupek, który zawiedzie i da się zabić. Dlatego ZAWSZE musisz działać szybko! Czasem musisz poświęcić kilku ludzi, aby jeden wypełnił zadanie. Pamiętaj, życie ludzi się nie liczy, liczy się wykonanie zadania!

4. CLEANSE AND BURN (Oczyść i spal)

Dwa pokoje z bankiem genów muszą zostać zniszczone. Opanuj korytarze i poślij człowieka z miotaczem by wykonał swoją robotę. Działaj szybko!

5. DECOY

Musisz odwrócić uwagę obcych od innej misji. Posiadasz 10. ludzi. Co najmniej 5. musi dostać się

na pokład statku i zbiec. Musisz działać szybko. Zdobądź teren i doprowadź 5. ludzi na miejsce przeznaczenia.

6. **DEFEND** (Obrona)

W jednym z pomieszczeń, znajduje się kanał, przeprowadzający toksyczne substancje do pobliskiego systemu. Musisz utrzymać pozycję, aż zostaną usunięte wszystkie toksyny. Zajmie to chwilę czasu. Rozstaw ludzi, a następnie przeprowadź cało jednego komandosa do danego pomieszczenia. Gdy Twoi ludzie padną, musisz go bronić.

Wybieramy ONE SQUAD MISSIONS i ukazują się mapki oraz nazwy sześciu misji.

1. **PURIFY** (Oczyścić)

Jeden z sektorów bazy został skażony. Musisz zniszczyć skażone miejsca. Spokojnie zdobywaj teren bazy i niszcz cele. Przy dwóch ostatnich lepiej się pośpiesz.

2. **BLOCKADE** (Zablokować)

Musisz bronić i dostarczyć C.A.T. do teleportu, a jednocześnie bronić dolnego pokoju. Ostatniego komandosa zostaw w pokoju, a resztą idź dogóry. C.A.T.'a posiada terminator numer 1.

3. **STRANDED**

Twój oddział jest rozrzucony po terenie bazy. Masz za zadanie spalić dolnypokój. Przegrupuj oddział i osłaniaj człowieka z miotaczem. Najprostszym sposobem jest wysłanie ludzi na stanowiska, a samemu wziąć terminatora z miotaczem i pędzić do celu. Jeśli dobrze rozmieściłeś komandosów, będą Cię osłoniali. 4. **LOST SCROLLS** (Zagubione scrolle)

Scrolle Prophet Venoxim są niemal stracone na zawsze. Ich ostatnia znana lokacja, to ta baza. Musisz odnaleść trzy scrolle i wrócić do miejsca startu. Jeden scroll znajduje się na samym dole, w dużej lewej komnacie. Drugi w pokoju po prawej stronie, tuż przy miejscu startu, a trzeci w korytarzu pośrodku bazy. Pośpiesz się!

5. **ADVANCE** (Iść naprzód), (bez mapy)

Wkraczasz na niezbadane wody. Skanery zawiodły i nie ma żadnej mapy terenu. Musisz zabić tylu przeciwników ilu zdołasz i spalić wrogie banki genów. Wystarczy ustawić się, zabić dziesięć potworów i spokojnie ruszyć na poszukiwanie pokoju z bankiem genów. Proste!

6. **SWARM** (Rój)

Na bazę nadciąga jedna za drugą fala obcych. Musisz opuścić tę strefę przy minimalnych stratach. Zdobądź teren, obstaw korytarze i przedrzyj się do teleportu jednym terminatorem.

Przechodzimy do TWO SQUAD MISSIONS i mamy do wyboru tylko cztery misje. W ostatniej, sami możemy wybierać dowódców grupy i uzbrojenie komandosów.

1. **CLEANSE** (Oczyść)

Musisz zniszczyć cztery cele. Działaj bardzo szybko. Musisz natychmiast ruszyć czterema terminatorami uzbrojonymi w karabiny plazmowe i od razu za nimi posłać człowieka z miotaczem. Zablokuj drogi potworom i zniszcz cele.

2. **FIGHT TO THE DEATH** (Walcz do śmierci)

Ostatnia nadzieja na ratunek przepadła. Jesteś pułapce. Wiesz, że tym razem wróg wygrał, ale zanim zginiesz, musisz zabić 90 obcych. Rozstaw wszystkich ludzi, oprócz numeru 10. Gdy oni zginą, broń się dziesiątką, aż zabijesz żądaną ilość potworów.

3. **COVERING FIRE** (Osłona ogniowa)

Twoim zadaniem jest ochrona i ewakuacja C.A.T'a z bazy. Wyjścia obcych obstaw terminatorami i prędko biegnij do teleportu. C.A.T'a posiada trzeci terminator.

4. **REAR GUARD** (Tylna straż), (bez mapy)

Jesteście ostatnimi terminatorami w bazie. Musicie zabić Magusa i spalić dolną komorę. Potem ewakuować się przez teleport. Magus to facet, który wygląda jak mag. Od czasu do czasu strzela ogniem, więc zaczekaj, aż płomień zgaśnie i dopiero wtedy podejdź i zniszcz go. Podejdź w miarę blisko. Później należy skierować się na dół, gdzie znajduje się nasz cel i poniżej teleport. Uwaga, w tej misji obcy wychodzą także ze ścian i nie można przewidzieć, gdzie się pojawią.

Tak oto dotarliśmy do kampanii o nazwie DEATH WING. Kampania składa się z piętnastu misji:

1. **MENACING IMAGES**

Wylądawaliście na planecie Mc'Caellia (na jej powierzchni, a raczej w labiryntach, toczy się kampania). Twoim zadaniem jest doprowadzenie przynajmniej jednego terminatora do żądanej strefy. Szczyt prostoty. Uwaga, na samym początku, w tunelu gdzie się pojawiasz, po jakiejś minucie, ze ściany wyjdzie potwór.

2. **WITCH HUNT**

Odziałem badaczy Sabathius, sprawdź teren. Po powrocie musisz złożyć raport. Następnie doprowadzić co najmniej jednego terminatora do teleportu. Jest to również bardzo proste zadanie.

3. **BANEFUL KON OF THE FOE**

Zło ucieka w głąb planety, do jej samego serca. Badacz z twojego odziału musi odnaleźć i zniszczyć Statuę (położenie podane w Mission Brefieng). Musi także znaleźć żądany obiekt (jest w sali ze Statuą) i teleportować się do bazy.

4. **DELIVERENCE**

Twoim zadaniem jest zdobycie i ochrona żądanych punktów, które stanowią wyjścia obcych. Dotrzyj do punktów, a przekonasz się, że przy każdym z podanych punktów znajdują się drzwi. Zamknij je mniej więcej w tym samym czasie, a misja będzie wykonana.

5. **EXTRICATION**

Kierujesz dwoma oddziałami. Znaleziony uprzednio obiekt, musi być przejęty przez drugi oddział. Komandos numer 1 z pierwszego oddziału posiada obiekt, który należy przetransportować do miejsca startowego komandosa numer 10 (oddział drugi). Po wykonaniu misji czeka Cię pochwała i awans.

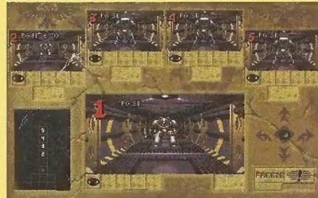
6. **PURGE**

Ta planeta była kiedyś piekna, jednak obcy zabili jej piękno. Rozwal każdegoobcego, jakiego zobaczysz i zniszcz daną strefę. Poślij tam jednego człowiekaz miotaczem, wraz z osłoną dwóch strzelców. Misja szósta kończy kampanię na tej planecie. Masz okazję zobaczyć wspaniałą animację.

7. **ANTE CHAMBER**

Oddział musi określić rozmiar terytorium obcych. Jest to misja wymagająca od Ciebie wykonania zadania i powrotu WSZYSTKICH komandosów na miejsce startu. Misja polega na zniszczeniu pokoju. Standardowa akcja obstawiania korytarzy, po czym wysłanie na miejsce przeznaczenia jednego człowieka z karabinem i jednego z miotaczem. Pamiętaj – nikt nie może zginąć!





8. **THE PERIMETER**

Wstępny atak potwierdził założenie, iż obecna pozycja roi się od wrogów. Ustalić nowe parametry ataku. Czterech komandosów musi zająć strategiczne pozycje, ważne dla przebiegu kolejnych misji. Pośpiesz się i bądź bardzo ostrożny.

9. **FUNERAL PYRE**

Oddział musi bardzo ostrożnie przejść przez ten sektor. Główny problem polega na tym, że obcy posiadają w tej misji dużą siłę. Będą próbowali Cię zablokować. Musisz przedrzeć się przez ich hordy. W tej misji posiadasz możliwość wyboru oddziału, a co za tym idzie, także wyboru broni. Masz za zadanie spalić cztery pomieszczenia i wycofać się do teleportu. Najlepszą taktyką jest błyskawiczne parcie naprzód. Po wykonaniu zadania otrzymasz pochwałę.

10. **TESTAMENT TO HONOUR** (bez mapy)

Zostałeś wciągnięty w głąb terytorium wroga. Nadal musisz przedzierać się w głąb bazy. W tej misji nie posiadasz mapy terenu. Misja polega wyłącznie na dotarciu do teleportu. Nie próbuj iść najkrótszą drogą, będzie zablokowana przez zamknięte drzwi. Do misji najlepiej wziąć człowieka z Lighting Claws i przeć naprzód. Masz możliwość wyboru oddziału.

11. **DESCENT**

Nie wiesz czy coś znajdziesz, ale nadal musisz przedzierać się w głąb planety. Musisz przełamać obronę obcych i dostać się do teleportu.

12. **WEB OF FLAME**

Poprzez systematyczne przeszukiwanie obcego terenu, znaleziono cztery pomieszczenia, ze sprzętem zagłuszającym sygnały twoich sensorów. Zniszcz obcych wałęsających się po bazie, zablokuj ich jedyne wyjście i szybko zniszcz pomieszczenia. Masz możliwość wyboru oddziału.

13. **TO THE EMPEROR**

W tym sektorze żyje, ciężko uzbrojony potwór. Ukrywa się w jednym z pomieszczeń. Musisz załatwić tego stwora zwanego Brood Brother. Na początku rozstaw ludzi i poczekaj aż BB zionie ogniem. W ten sposób zlokalizujesz go na mapie. Poślij jednego terminatora, który zabije stwora i dostanie się do teleportu.

14. **SEARCH FOR EVIL** (Szukając Zła)

Przeczesz dokładnie to miejsce. Musisz niepostrzeżenie przemknąć się przed wrogimi siłami omijając wszelkie pułapkami. Twoim zadaniem jest odnaleźć co najmniej jeden obiekt, mający wielkie znaczenie dla przebiegu kampanii i wrócić na miejsce startu. Masz możliwość wyboru oddziału.

15. **THE SEED OF THE ENEMY** (Wrogie nasienie)

Znaleźliście źródło wrogiej plagi. Musicie uderzyć w samo serce nieprzyjaciela. Znajduje się ono w dwóch pomieszczeniach. Należy je spalić. Misja ta kończy kampanię Death Wing.

Uff, to było by na tyle. Gra jest naprawdę wspaniała i pochłania człowieka całkowicie, choć muszę powiedzieć, że jest nieprzyzwoicie prosta. Tak więc po raz kolejny, uratowałeś świat przed złem. Który to już raz...

Little Horror PS. Jeśli spodobała Ci się ta gra, to sięgnij po inne gry z tego gatunku, takie jak: SABRE TEAM (bezkonkurencyjna), SPACE CRUSADE czy też LASER SQUAD.

■ **Marcin Jaskólski** (Amiga)